

## АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

### «UX-исследования и управление пользовательским опытом»

для подготовки бакалавров по направлению 42.03.01 «Реклама и связи с общественностью»

#### 1. Цели и задачи освоения дисциплины

**Целью освоения дисциплины** является формирование у студентов прочных знаний в области применения возможностей UX-исследований для управления пользовательским опытом, приобретение умений и навыков создания цифровых продуктов, разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений «под пользователя», проектирования пользовательского опыта и анализа целевой аудитории.

#### **Задачи освоения дисциплины:**

- формирование знаний по изучению потребительского опыта для процесса создания цифрового продукта;
- получение знаний основных методов исследования и анализа пользовательского опыта;
- развитие умений и навыков работы с интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений;
- приобретение умений и навыков в области анализа целевой аудитории и проектирования пользовательского опыта

#### 1. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП:

Дисциплина «UX-исследования и управление пользовательским опытом» – это профессиональный электив. Она изучается в пятом семестре.

**Требования к входным знаниям, умениям и компетенциям студента, необходимым для ее изучения:** изучение дисциплины предваряют знания и навыки полученные студентами в рамках курса «Социология массовых коммуникаций».

**Дисциплины, для которых данная дисциплина является предшествующей:** В содержательном плане и в логической последовательности изучения дисциплин она является основанием для последующего изучения дисциплин: Профессиональный электив. Исследования и разработка CX-стратегии продвижения, Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена.

#### 2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ, СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ:

ПК-7 Способен осуществлять исследования в цифровой среде и использовать их результаты для решения коммуникационных задач	Знать: методологические основы цифровых исследований и сложившийся практический опыт изучения и разработки современных цифровых площадок и ресурсов с учётом решаемых коммуникационных задач Уметь: осуществлять поиск, анализировать и интерпретировать комплексные цифровые данные для
--	---

	<p>анализа пользовательского опыта с целью решения практических задач по разработке цифрового продукта</p> <p>Владеть: навыками работы с основными интернет-сервисами, применяемыми в области разработки внешнего облика сайтов и мобильных приложений с учётом изученного пользовательского опыта, а также навыками в области проектирования пользовательского опыта.</p>
--	--

#### 4. **Общая трудоемкость дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины: 2 зачетных единицы

#### 5. **Образовательные технологии**

Преподавание дисциплины предполагает использование следующих образовательных технологий: проведение практических занятий, связанных отработкой конкретных практических навыков:

- Умения формулировать гипотезы юзабилити-тестирований
  - Формирование метрик юзабилити-тестирования
  - Определение персонажей тестирования и их пользовательских интерфейсов
  - Формирование выборки респондентов для юзабилити-тестирования
  - Разработка сценария юзабилити-тестирования
  - Проведение юзабилити-тестирования
- проведение дискуссий в семинарских группах и обсуждений по итогам выполнения практических заданий.

#### 6. **Контроль успеваемости**

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды текущего контроля: оценка работы обучающихся на семинарских занятиях (ответов, дополнений, замечаний, выступлений).

Промежуточная аттестация проводится в форме: выполнения практических заданий.

Итоговый контроль знаний осуществляется путем проведения устного зачета