

# Курс профессиональной подготовки UX-дизайн



**tech** технологический  
университет



**tech** технологический  
университет

## Курс профессиональной подготовки UX-дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: TECH Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

Веб-доступ: [www.techitute.com/ru/desing/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-ux-design](http://www.techitute.com/ru/desing/postgraduate-diploma/postgraduate-diploma-ux-design)

# Оглавление

01

Презентация

---

стр. 4

02

Цели

---

стр. 8

03

Структура и содержание

---

стр. 12

04

Методология

---

стр. 18

05

Квалификация

---

стр. 26

# 01

# Презентация

Одним из основополагающих факторов, которые необходимо учитывать при использовании цифровых продуктов, является пользовательский опыт (UX). Неправильная реализация этого элемента может привести к тому, что работа конкретного веб-инструмента или приложения будет неинтуитивной. Такая ситуация приводит к падению продаж, а пользователи не возвращаются к использованию сервиса из-за его плохого дизайна, именно поэтому профиль специалиста, ориентированного на эту область, является на сегодняшний день одним из самых востребованных. Таким образом, многие компании ищут специалистов по UX-дизайну, которые могут предложить им лучшие решения. Эта программа позволит дизайнеру ознакомиться с последними достижениями в этой области, основываясь на 100% онлайн-методике, с помощью которой он сможет совмещать свою работу с учебой.



“

*Пройдите эту программу и улучшите свой профессиональный профиль, став отличным специалистом в области дизайна пользовательского опыта”*

Сегодня многие услуги и магазины представлены в цифровом формате, через приложения и веб-сайты. Таким образом, новые витрины находятся в интернете, и очень важно, чтобы пользователь или потенциальный покупатель мог удобно и интуитивно ориентироваться в них, без чего-либо, что прерывает его или заставляет колебаться. Дизайн, ориентированный на пользовательский опыт (UX), является одной из наиболее важных профессиональных областей, связанных с цифровизацией в последние годы.

По этой причине TECH разработал данный Курс профессиональной подготовки, который предоставит дизайнеру наиболее полные и обновленные знания в этой области, а также рассмотрит такие вопросы, как анализ наиболее распространенных ошибок юзабилити, метрики юзабилити, управление и контроль внутренних ссылок, дизайн интуитивных интерфейсов для детей или социально-экономические и культурные факторы пользователей и их значение в навигации.

Все это основано на 100% онлайн-системе обучения, которая была разработана таким образом, чтобы работающие профессионалы могли продолжать развиваться во время работы, без перерывов и жесткого расписания. Кроме того, вы сможете воспользоваться лучшими учебными ресурсами, представленными авторитетным преподавательским составом, которые облегчат процесс обучения, сделав его абсолютно простым и эффективным.

Данный **Курс профессиональной подготовки в области UX-дизайна** содержит самую полную и современную образовательную программу на рынке.

Основными особенностями обучения являются:

- ◆ Разбор практических кейсов, представленных экспертами в области UX-дизайна
- ◆ Наглядное, схематичное и исключительно практическое содержание курса предоставляет научную и практическую информацию по тем дисциплинам, которые необходимы для осуществления профессиональной деятельности
- ◆ Практические упражнения для самооценки, контроля и улучшения успеваемости
- ◆ Особое внимание уделяется инновационным методологиям
- ◆ Теоретические занятия, вопросы эксперту, дискуссионные форумы по спорным темам и самостоятельная работа
- ◆ Учебные материалы курса доступны с любого стационарного или мобильного устройства с выходом в интернет



*Благодаря этой программе, разработанной в формате 100% онлайн, вы сможете получить важные профессиональные возможности в области дизайна"*

“

*Знание правил юзабилити необходимо для того, чтобы стать дизайнером, специализирующимся в этой области, и вы сможете углубиться в них с помощью этой программы, чья направленность исключительно практическая”*

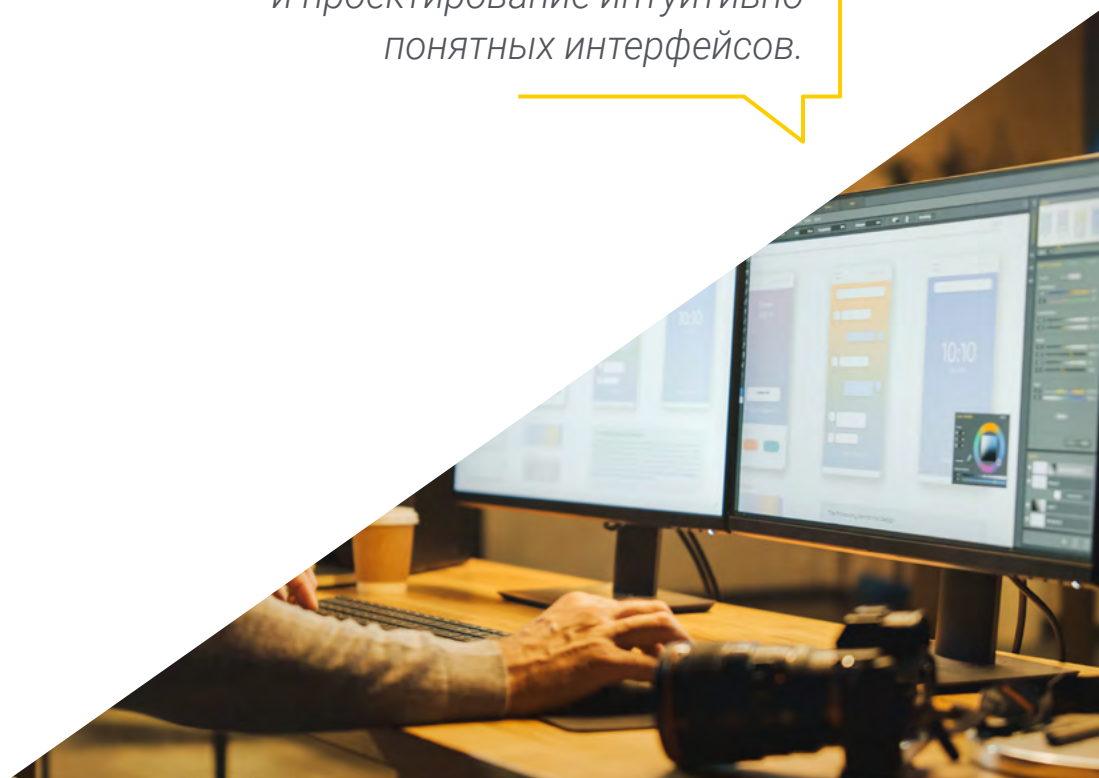
В преподавательский состав программы входят профессионалы отрасли, признанные специалисты из ведущих сообществ и престижных университетов, которые привносят в обучение опыт своей работы.

Мультимедийное содержание программы, разработанное с использованием новейших образовательных технологий, позволит специалисту проходить обучение с учетом контекста и ситуации, т.е. в симулированной среде, обеспечивающей иммерсивный учебный процесс, запрограммированный на обучение в реальных ситуациях.

Структура этой программы основана на проблемно-ориентированном обучении, с помощью которого специалист должен попытаться разрешать различные ситуации из профессиональной практики, возникающие в течение учебного курса. В этом специалистам поможет инновационная интерактивная видеосистема, созданная признанными экспертами.

*Эта программа предоставит вам лучшие мультимедийные ресурсы, чтобы обучение было эффективным и удобным.*

*Благодаря Курсу профессиональной подготовки вы узнаете больше о таких вопросах, как анализ ошибок юзабилити и проектирование интуитивно понятных интерфейсов.*



# 02

## Цели

Основная цель Курса профессиональной подготовки в области UX-дизайна — ознакомить специалистов с основополагающими принципами пользовательского опыта, чтобы они могли разрабатывать интуитивно понятные инструменты и интерфейсы. Таким образом, вы улучшите свой профессиональный профиль, подготовившись к многочисленным возможностям трудоустройства в области, которая продолжает развиваться, поскольку она необходима для интернет-магазинов, административных служб и других типов веб-сайтов и приложений.





“

*Вас ждут большие возможности для карьерного роста в постоянно развивающейся области: дизайн пользовательского опыта”*



## Общие цели

---

- ♦ Изучить основы дизайна, а также референсы для дизайна, стили и направления, которые формировали его с момента зарождения и до сегодняшнего дня
- ♦ Понимать творческий, аналитический и учебный процесс для создания любой работы
- ♦ Освоить принципы проектирования, ориентированного на пользователя
- ♦ Проектировать интуитивно понятные интерфейсы в соответствии с типом выполняемого проекта и целевой аудиторией

“

*Вы достигнете всех своих профессиональных целей благодаря этому Курсу профессиональной подготовки в области UX-дизайна”*





## Конкретные цели

---

### Модуль 1. Основы дизайна

- ◆ Связывать и сопоставлять различные области дизайна, сферы применения и профессиональные отрасли
- ◆ Изучить процессы создания идей, креативности и экспериментирования и уметь применять их в проектах
- ◆ Интегрировать язык и семантику в процессы формирования идей проекта, соотнося их с целями проекта и ценностями использования

### Модуль 2. Юзабилити в информационных системах и интерфейсах

- ◆ Определять проблемы, связанные с цифровым дизайном, собирать и анализировать информацию, необходимую для их оценки и решения
- ◆ Узнать обуславливающие факторы процессов взаимодействия с информацией, структуру информации и доступность
- ◆ Уметь создавать информационные организационные структуры
- ◆ Изучить ошибки юзабилити, чтобы избежать их совершения

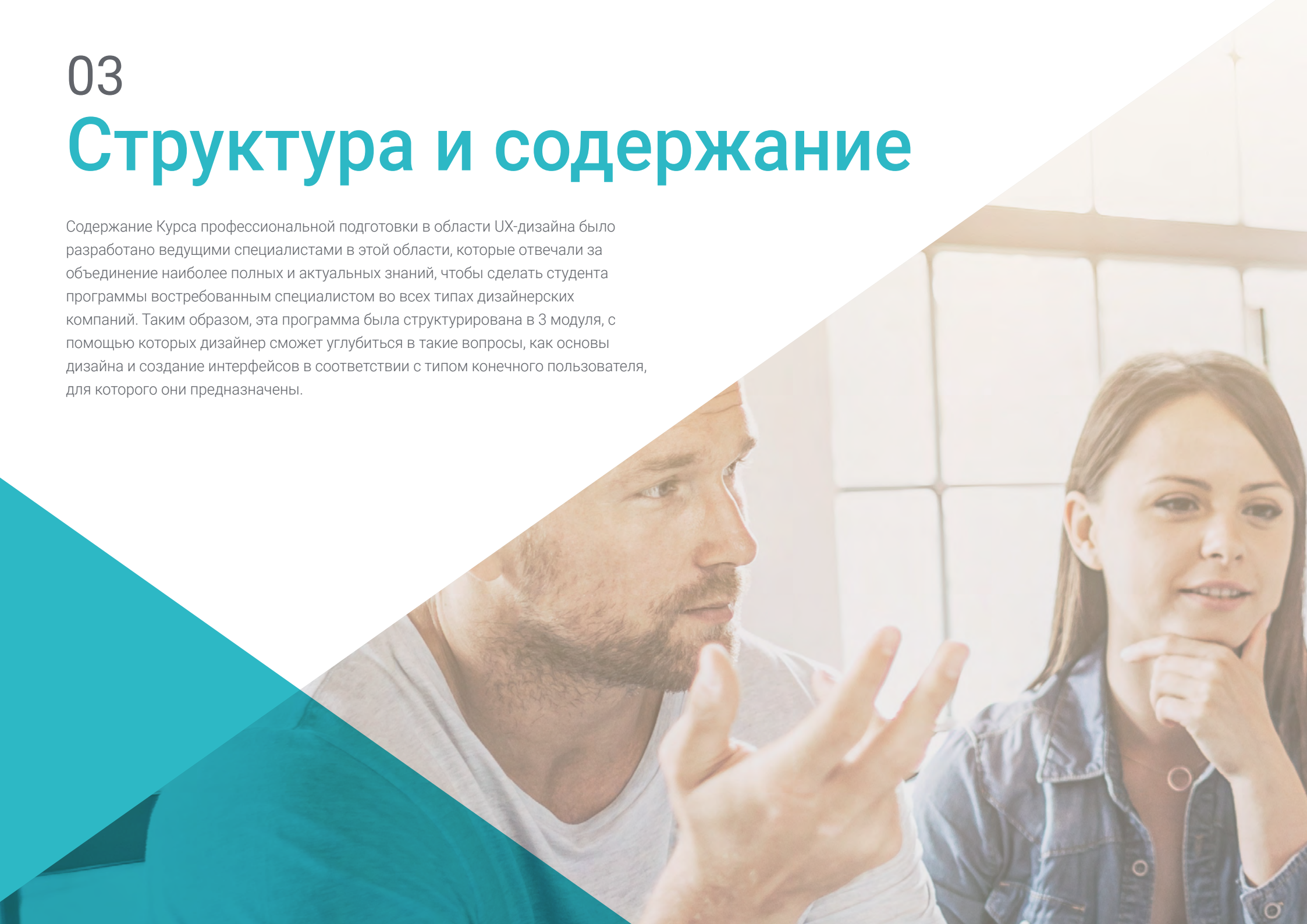
### Модуль 3. Дизайн, ориентированный на пользователя

- ◆ Развить способность общаться, защищать свою работу и аргументировать свои проектные решения на основе данных, собранных в ходе исследования пользователей
- ◆ Использовать комплексный подход к интеграции содержания предмета с содержанием других предметов

# 03

## Структура и содержание

Содержание Курса профессиональной подготовки в области UX-дизайна было разработано ведущими специалистами в этой области, которые отвечали за объединение наиболее полных и актуальных знаний, чтобы сделать студента программы востребованным специалистом во всех типах дизайнерских компаний. Таким образом, эта программа была структурирована в 3 модуля, с помощью которых дизайнер сможет углубиться в такие вопросы, как основы дизайна и создание интерфейсов в соответствии с типом конечного пользователя, для которого они предназначены.



“

*Здесь вы найдете самые специализированные  
и инновационные материалы по UX-дизайну”*

## Модуль 1. Основы дизайна

- 1.1. История дизайна
  - 1.1.1. Промышленная революция
  - 1.1.2. Этапы дизайна
  - 1.1.3. Архитектура
  - 1.1.4. Чикагская школа
- 1.2. Стили и направления дизайна
  - 1.2.1. Декоративный дизайн
  - 1.2.2. Движение модернизма
  - 1.2.3. Ар-деко
  - 1.2.4. Промышленный дизайн
  - 1.2.5. Баухаус
  - 1.2.6. Вторая мировая война
  - 1.2.7. Трансавангард
  - 1.2.8. Современный дизайн
- 1.3. Дизайнеры и тенденции
  - 1.3.1. Дизайнеры интерьера
  - 1.3.2. Графические дизайнеры
  - 1.3.3. Промышленные дизайнеры или дизайнеры продукции
  - 1.3.4. Дизайнеры одежды
- 1.4. Методология дизайн-проектирования
  - 1.4.1. Бруно Мунари
  - 1.4.2. Гуй Бонзипе
  - 1.4.3. Джон Кристофер Джонс
  - 1.4.4. Л. Брюс Арчер
  - 1.4.5. Гильермо Гонсалес Руис
  - 1.4.6. Хорхе Фраскара
  - 1.4.7. Бернд Лёбах
  - 1.4.8. Джоан Коста
  - 1.4.9. Норберто Чавес
- 1.5. Язык в дизайне
  - 1.5.1. Объекты и субъект
  - 1.5.2. Семиотика объектов
  - 1.5.3. Расположение объекта и его коннотация
  - 1.5.4. Глобализация знаков
  - 1.5.5. Предложение
- 1.6. Дизайн и его эстетико-формальное измерение
  - 1.6.1. Визуальные элементы
    - 1.6.1.1. Форма
    - 1.6.1.2. Мера
    - 1.6.1.3. Цвет
    - 1.6.1.4. Текстура
  - 1.6.2. Элементы взаимоотношений
    - 1.6.2.1. Направление
    - 1.6.2.2. Позиция
    - 1.6.2.3. Пробел
    - 1.6.2.4. Притяжение
  - 1.6.3. Практические элементы
    - 1.6.3.1. Представление
    - 1.6.3.2. Значение
    - 1.6.3.3. Функция
  - 1.6.4. Система координат
- 1.7. Аналитические методы дизайна
  - 1.7.1. Прагматичный дизайн
  - 1.7.2. Аналоговый дизайн
  - 1.7.3. Иконический дизайн
  - 1.7.4. Канонический дизайн
  - 1.7.5. Основные авторы и их методология

- 1.8. Дизайн и семантика
    - 1.8.1. Семантика
    - 1.8.2. Значение
    - 1.8.3. Денотативное и коннотативное значение
    - 1.8.4. Лексика
    - 1.8.5. Лексическое поле и лексическое семейство
    - 1.8.6. Семантические связи
    - 1.8.7. Семантический сдвиг
    - 1.8.8. Причины семантических сдвигов
  - 1.9. Дизайн и прагматика
    - 1.9.1. Практические последствия, абдукция и семиотика
    - 1.9.2. Медитация, тело и эмоции
    - 1.9.3. Обучение, опыт и завершение
    - 1.9.4. Идентичность, социальные отношения и объекты
  - 1.10. Текущая ситуация в сфере дизайна
    - 1.10.1. Текущие проблемы в сфере дизайна
    - 1.10.2. Актуальные вопросы дизайна
    - 1.10.3. Методологические материалы
- Модуль 2. Юзабилити в информационных системах и интерфейсах**
- 2.1. Подход к юзабилити
    - 2.1.1. Понятие юзабилити
    - 2.1.2. Юзабилити в последние десятилетия
    - 2.1.3. Контекст использования
    - 2.1.4. Эффективность и простота использования. Дилемма Энгельбарта
  - 2.2. Цели и принципы юзабилити
    - 2.2.1. Важность юзабилити
    - 2.2.2. Цели
    - 2.2.3. Принципы
    - 2.2.4. Рекомендации по удобочитаемости
  - 2.3. Перспективы и стандарты юзабилити
    - 2.3.1. Стандарты юзабилити по Якобу Нильсену
    - 2.3.2. Стандарты юзабилити по Стиву Кругу
    - 2.3.3. Сравнительная сводная таблица
    - 2.3.4. Практика I: в поисках хороших визуальных рекомендаций
  - 2.4. Анализ наиболее распространенных ошибок юзабилити I
    - 2.4.1. Ошибаться - дело человеческое
    - 2.4.2. Ошибки согласованности и последовательности
    - 2.4.3. Отсутствие *адаптивного* дизайна
    - 2.4.4. Недостаточная организация структуры и содержания
    - 2.4.5. Плохо читаемая или плохо структурированная информация
  - 2.5. Анализ наиболее распространенных ошибок юзабилити II
    - 2.5.1. Неправильное управление и контроль внутренних связей
    - 2.5.2. Ошибки в формах и контактах
    - 2.5.3. Отсутствие механизмов поиска или неэффективность
    - 2.5.4. Названия страниц и *фавикон*
    - 2.5.5. Другие распространенные ошибки юзабилити
  - 2.6. Оценка юзабилити
    - 2.6.1. Метрики юзабилити
    - 2.6.2. Возврат инвестиций
    - 2.6.3. Этапы и методы оценки юзабилити
    - 2.6.4. Практика II: Оценка юзабилити
  - 2.7. Дизайн, ориентированный на пользователя
    - 2.7.1. Определение
    - 2.7.2. Дизайн, ориентированный на пользователя и юзабилити
    - 2.7.3. Оценка юзабилити
    - 2.7.4. Размышления

- 2.8. Дизайн интерфейса, ориентированный на детей
  - 2.8.1. Соображения конкретных пользователей
  - 2.8.2. Юзабилити
  - 2.8.3. Гендерные различия
  - 2.8.4. Дизайн контента
  - 2.8.5. Визуальный дизайн
  - 2.8.6. Оценка юзабилити
- 2.9. Дизайн интерфейса, ориентированный на подростков
  - 2.9.1. Общие характеристики
  - 2.9.2. Соображения конкретных пользователей
  - 2.9.3. Гендерные различия
  - 2.9.4. Визуальные рекомендации
- 2.10. Дизайн интерфейса, ориентированный на старшее поколение
  - 2.10.1. Визуальный дизайн
  - 2.10.2. Дизайн контента
  - 2.10.3. Дизайн вариантов
  - 2.10.4. Юзабилити

### Модуль 3. Дизайн, ориентированный на пользователя

- 3.1. На пути к модели, основанной на пользователе
  - 3.1.1. Определение антропологии
  - 3.1.2. Антропометрические данные
  - 3.1.3. Динамика использования и потребления
- 3.2. Поведение человека
  - 3.2.1. Психология и дизайн
  - 3.2.2. Антропология и дизайн
  - 3.2.3. Социология и дизайн
- 3.3. Пользовательский опыт
  - 3.3.1. Юзабилити
  - 3.3.2. UX/UI
  - 3.3.3. Эмоции







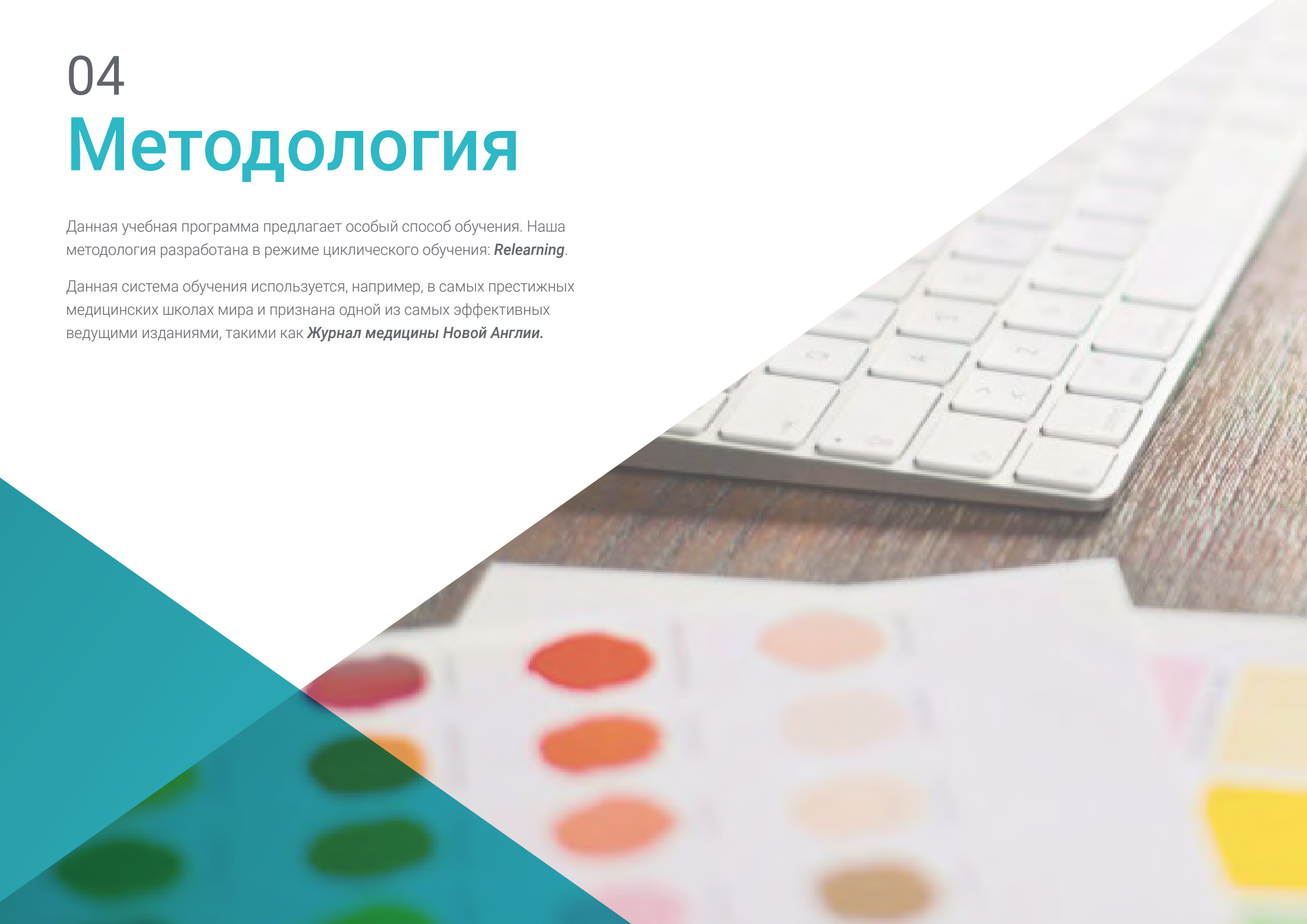
- 3.4. Дизайн, ориентированный на пользователя
  - 3.4.1. Исследование пользовательского опыта
  - 3.4.2. Тестирование продуктов
  - 3.4.3. Руководство для пользователей
- 3.5. Анализ пользователей
  - 3.5.1. Глубинные интервью
  - 3.5.2. Люди и сценарии
  - 3.5.3. Социально-экономические и культурные факторы
  - 3.5.4. Географический анализ и анализ пользовательских привычек
  - 3.5.5. Психологические и поведенческие исследования
  - 3.5.6. Анализ микро- и макросреды
- 3.6. Сложные системы
  - 3.6.1. Движение по сложности
  - 3.6.2. Корреляции
  - 3.6.3. Упрощение
- 3.7. Выводы и инсайты
  - 3.7.1. Концептуализация
  - 3.7.2. Темные паттерны
- 3.8. Дизайн для пользователей
  - 3.8.1. Методы создания креативных концепций
  - 3.8.2. Анализ и оценка идей и требований
  - 3.8.3. Категоризация данных и систематическая запись
  - 3.8.4. Создание прототипов
- 3.9. Дизайн с участием пользователей
  - 3.9.1. Методы сотрудничества
  - 3.9.2. Открытый дизайн
- 3.10. Оценка дизайнерских решений
  - 3.10.1. Основы для сравнения
  - 3.10.2. Сравнительный анализ
  - 3.10.3. Эвристическая оценка

# 04

# Методология

Данная учебная программа предлагает особый способ обучения. Наша методология разработана в режиме циклического обучения: **Relearning**.

Данная система обучения используется, например, в самых престижных медицинских школах мира и признана одной из самых эффективных ведущими изданиями, такими как **Журнал медицины Новой Англии**.



““

*Откройте для себя методику *Relearning*, которая отвергает традиционное линейное обучение, чтобы показать вам циклические системы обучения: способ, который доказал свою огромную эффективность, особенно в предметах, требующих запоминания"*

## Исследование кейсов для контекстуализации всего содержания

Наша программа предлагает революционный метод развития навыков и знаний. Наша цель - укрепить компетенции в условиях меняющейся среды, конкуренции и высоких требований.

“

*С TECH вы сможете познакомиться со способом обучения, который опровергает основы традиционных методов образования в университетах по всему миру”*



*Вы получите доступ к системе обучения, основанной на повторении, с естественным и прогрессивным обучением по всему учебному плану.*



*В ходе совместной деятельности и рассмотрения реальных кейсов студент научится разрешать сложные ситуации в реальной бизнес-среде.*

## Инновационный и отличный от других метод обучения

Эта программа TECH - интенсивная программа обучения, созданная с нуля, которая предлагает самые сложные задачи и решения в этой области на международном уровне. Благодаря этой методологии ускоряется личностный и профессиональный рост, делая решающий шаг на пути к успеху. Метод кейсов, составляющий основу данного содержания, обеспечивает следование самым современным экономическим, социальным и профессиональным реалиям.

“

*Наша программа готовит вас к решению новых задач в условиях неопределенности и достижению успеха в карьере”*

Метод кейсов является наиболее широко используемой системой обучения лучшими преподавателями в мире. Разработанный в 1912 году для того, чтобы студенты-юристы могли изучать право не только на основе теоретического содержания, метод кейсов заключается в том, что им представляются реальные сложные ситуации для принятия обоснованных решений и ценностных суждений о том, как их разрешить. В 1924 году он был установлен в качестве стандартного метода обучения в Гарвардском университете.

Что должен делать профессионал в определенной ситуации? Именно с этим вопросом мы сталкиваемся при использовании метода кейсов - метода обучения, ориентированного на действие. На протяжении всей программы студенты будут сталкиваться с многочисленными реальными случаями из жизни. Им придется интегрировать все свои знания, исследовать, аргументировать и защищать свои идеи и решения.

## Методология *Relearning*

TECH эффективно объединяет метод кейсов с системой 100% онлайн-обучения, основанной на повторении, которая сочетает 8 различных дидактических элементов в каждом уроке.

Мы улучшаем метод кейсов с помощью лучшего метода 100% онлайн-обучения: *Relearning*.

*В 2019 году мы достигли лучших результатов обучения среди всех онлайн-университетов в мире.*



В TECH вы будете учиться по передовой методике, разработанной для подготовки руководителей будущего. Этот метод, играющий ведущую роль в мировой педагогике, называется *Relearning*.

Наш университет - единственный вуз, имеющий лицензию на использование этого успешного метода. В 2019 году нам удалось повысить общий уровень удовлетворенности наших студентов (качество преподавания, качество материалов, структура курса, цели...) по отношению к показателям лучшего онлайн-университета.

В нашей программе обучение не является линейным процессом, а происходит по спирали (мы учимся, разучиваемся, забываем и заново учимся). Поэтому мы дополняем каждый из этих элементов по концентрическому принципу. Благодаря этой методике более 650 000 выпускников университетов добились беспрецедентного успеха в таких разных областях, как биохимия, генетика, хирургия, международное право, управленческие навыки, спортивная наука, философия, право, инженерное дело, журналистика, история, финансовые рынки и инструменты. Наша методология преподавания разработана в среде с высокими требованиями к уровню подготовки, с университетским контингентом студентов с высоким социально-экономическим уровнем и средним возрастом 43,5 года.

*Методика Relearning позволит вам учиться с меньшими усилиями и большей эффективностью, все больше вовлекая вас в процесс обучения, развивая критическое мышление, отстаивая аргументы и противопоставляя мнения, что непосредственно приведет к успеху.*

Согласно последним научным данным в области нейронауки, мы не только знаем, как организовать информацию, идеи, образы и воспоминания, но и знаем, что место и контекст, в котором мы что-то узнали, имеют фундаментальное значение для нашей способности запомнить это и сохранить в гиппокампе, чтобы удержать в долгосрочной памяти.

Таким образом, в рамках так называемого нейрокогнитивного контекстно-зависимого электронного обучения, различные элементы нашей программы связаны с контекстом, в котором участник развивает свою профессиональную практику.



В рамках этой программы вы получаете доступ к лучшим учебным материалам, подготовленным специально для вас:



#### Учебные материалы

Все дидактические материалы создаются преподавателями специально для студентов этого курса, чтобы они были действительно четко сформулированными и полезными.

Затем вся информация переводится в аудиовизуальный формат, создавая дистанционный рабочий метод TECH. Все это осуществляется с применением новейших технологий, обеспечивающих высокое качество каждого из представленных материалов.



#### Мастер-классы

Существуют научные данные о пользе экспертного наблюдения третьей стороны.

Так называемый метод обучения у эксперта укрепляет знания и память, а также формирует уверенность в наших будущих сложных решениях.



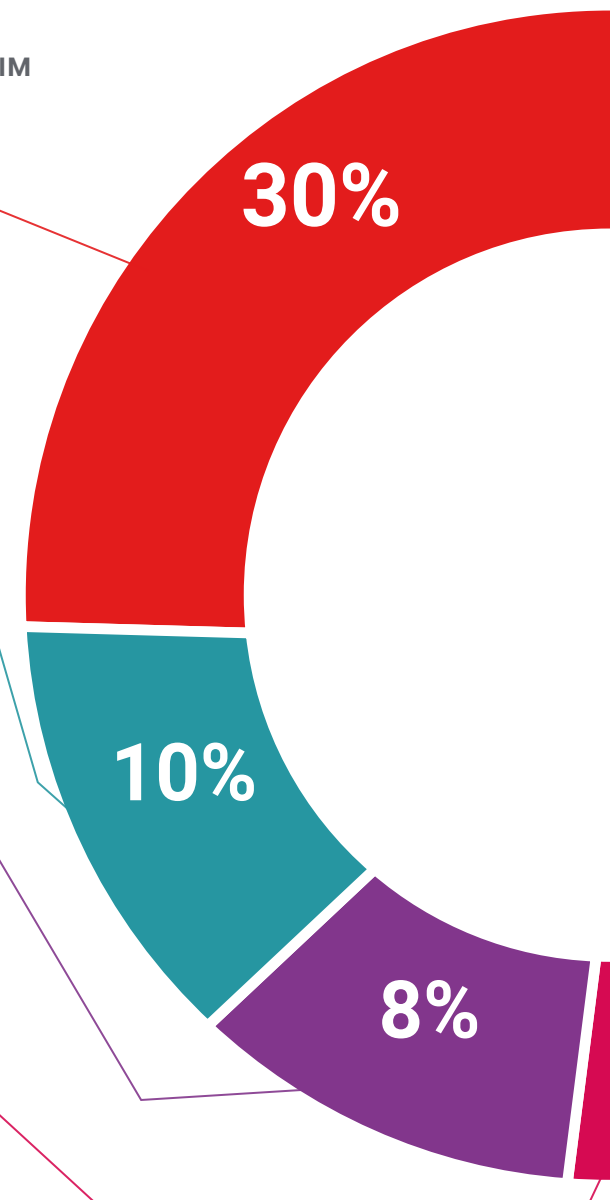
#### Практика навыков и компетенций

Студенты будут осуществлять деятельность по развитию конкретных компетенций и навыков в каждой предметной области. Практика и динамика приобретения и развития навыков и способностей, необходимых специалисту в рамках глобализации, в которой мы живем.

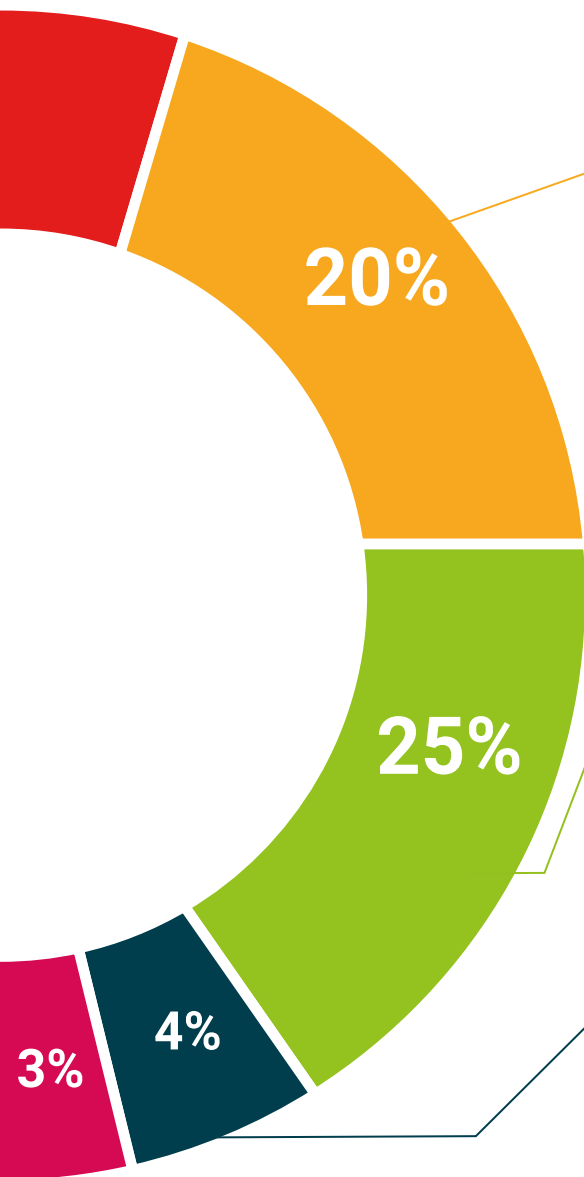


#### Дополнительная литература

Новейшие статьи, консенсусные документы и международные руководства включены в список литературы курса. В виртуальной библиотеке TECH студент будет иметь доступ ко всем материалам, необходимым для завершения обучения.







#### Метод кейсов

Метод дополнится подборкой лучших кейсов, выбранных специально для этой квалификации. Кейсы представляются, анализируются и преподаются лучшими специалистами на международной арене.



#### Интерактивные конспекты

Мы представляем содержание в привлекательной и динамичной мультимедийной форме, которая включает аудио, видео, изображения, диаграммы и концептуальные карты для закрепления знаний.

Эта уникальная обучающая система для представления мультимедийного содержания была отмечена компанией Microsoft как "Европейская история успеха".



#### Тестирование и повторное тестирование

На протяжении всей программы мы периодически оцениваем и переоцениваем ваши знания с помощью оценочных и самооценочных упражнений: так вы сможете убедиться, что достигаете поставленных целей.



05

# Квалификация

Университетский курс в области UX-дизайна гарантирует, помимо самого строгого и современного обучения, получение диплома о прохождении Университетского курса, выдаваемого ТЕСН Технологическим университетом.



““

*Успешно пройдите эту программу  
и получите университетский  
диплом без хлопот, связанных с  
поездками и бумажной волокитой”*

Данный **Курс профессиональной подготовки в области UX-дизайна** содержит самую полную и современную программу на рынке.

После прохождения аттестации студент получит по почте\* с подтверждением получения соответствующий диплом о прохождении **Курса профессиональной подготовки**, выданный **TECH Технологическим университетом**.

Диплом, выданный **TECH Технологическим университетом**, подтверждает квалификацию, полученную на Курсе профессиональной подготовки, и соответствует требованиям, обычно предъявляемым биржами труда, конкурсными экзаменами и комитетами по оценке карьеры.

Диплом: **Курса профессиональной подготовки в области UX-дизайна**

Формат: **онлайн**

Продолжительность: **6 месяцев**



\*Гаагский апостиль. В случае, если студент потребует, чтобы на его диплом в бумажном формате был проставлен Гаагский апостиль, TECH EDUCATION предпримет необходимые шаги для его получения за дополнительную плату.

Будущее

Здоровье Доверие Люди

Образование Информация Тьюторы

Гарантия Аккредитация Преподавание

Институты Технология Обучение

Сообщество Обязательство

Персональное внимание Институты

Знания Настоящее Качество

Веб обучение

Развитие Институты

Виртуальный класс

Языки

**tech** технологический университет

Курс профессиональной  
ПОДГОТОВКИ  
UX-дизайн

- » Формат: онлайн
- » Продолжительность: 6 месяцев
- » Учебное заведение: ТЕСН Технологический университет
- » Расписание: по своему усмотрению
- » Экзамены: онлайн

# Курс профессиональной подготовки UX-дизайн

