



## ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ ДИЗАЙНУ І МИСТЕЦТВ

Факультет	Аудіовізуального мистецтва та заочного навчання	Рівень вищої освіти	перший (освітньо-професійний)
Кафедра	Аудіовізуального мистецтва	Рік навчання	4
Галузь знань	02 Культура і мистецтво	Вид дисципліни	Вибіркова
Спеціальність	021 Аудіовізуальне мистецтво та виробництво	Семестри	7

### UX дослідження Семестр 7 (осінь 2021)

<b>Викладач</b>	Бедрина Надія Сергіївна, кандидат культурології
<b>Е-mail</b>	<a href="mailto:nadiia.bedrina@gmail.com">nadiia.bedrina@gmail.com</a>
<b>Заняття</b>	60 практич. + залік
<b>Адреса</b>	ауд. 209, поверх 2, корпус 3, вул. Мистецтв 11

### КОМУНІКАЦІЯ З ВИКЛАДАЧЕМ

Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є спеціально створена група в «Телеграм» і тільки у робочі дні й в робочий час з 9:00 до 18:00. Умови спілкування: 1) обов'язково повинні бути зазначені прізвище, ім'я, група, факультет студентки/ студента; 2) номер практичного завдання; 3) посилання на завдання. Окрім аудиторних занять, роботи для рубіжного контролю мають бути надіслані на пошту викладача (програма Figma дає такі можливості). Зауваження з практичних робіт викладачка буде надавати безпосередньо у програмі. Обговорення проблем, пов'язаних із дисципліною, у коридорах академії не припустимі. Консультування з викладачем в стінах академії відбуваються після занять у робочі дні, а за умов онлайн навчання – у визначений час у «Zoom».

### ПЕРЕДУМОВИ ВИВЧЕННЯ ДИСЦИПЛІНИ

Дисципліна не має обов'язкових передумов для вивчення.

### НАВЧАЛЬНІ МАТЕРІАЛИ

1. Стандарт вищої освіти зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» перший рівень вищої освіти. К., МОН, 2019.

## 2. Основна література з дисципліни.

### **НЕОБХІДНЕ ОБЛАДНАННЯ**

Комп'ютерна техніка (бажано ноутбук) з можливістю виходу до мережі Інтернет. Блокнот для конспекту, ручка.

Програми, необхідні для виконання завдань: Figma. Програма має безкоштовний тариф, якого достатньо для опанування курсом «UX дослідження».

### **МЕТА Й ЗАВДАННЯ КУРСУ**

**Метою** дисципліни «UX дослідження» є виховання загальної інформаційної культури, розвиток досить широкого погляду на методи і технології роботи із засобами створення веб-ресурсів. **Завдання** дисципліни полягають в формуванні уявлення про специфіку UX досліджень, опануванні основними видами досліджень, знайомстві з технологією створення прототипів та презентації результатів досліджень.

#### **Загальні компетентності (ЗК)**

ЗК014. Здатність до адаптації та дії в новій ситуації.

ЗК015. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

**ЗК06.** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

ЗК01. Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.

ЗК02. Навички використання інформаційних та комунікаційних технологій.

#### **Спеціальні (фахові) компетентності**

ФК01. Високий рівень виконавської майстерності.

ФК02. Здатність створювати та реалізувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.

ФК03. Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.

ФК04. Усвідомлення художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва.

ФК05. Усвідомлення взаємозв'язків та взаємозалежності між теорією та практикою аудіовізуального мистецтва та виробництва.

#### **Програмні результати навчання**

ПРН 15. Вміти спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня ( з експертами з інших галузей знань / видів економічної діяльності).

ПРН 16. Вільно спілкуватися з професійних питань державною та іноземною мовами усно та письмово.

ПРН 17. Збирати, оцінювати, аналізувати та обробляти інформацію з використанням сучасних інформаційних технологій та спеціалізованого програмного забезпечення

### **ОПИС ДИСЦИПЛІНИ**

Основна спрямованість дисципліни визначається опануванням основ майбутньої спеціальності.

Дисципліна вивчається протягом 7 семестру 4-го курсу (6 кредитів ECTS, 180 навчальних годин, в тому числі 60 годин — аудиторні практичні заняття та 120 годин — самостійні). Всього курс має 2 модулі та 15 тем.

### **Модуль 1.**

*Тема 1.* Вступ.

*Тема 2.* Вибір теми дослідження.

*Тема 3.* Кабінетні дослідження.

*Тема 4.* Ретроспективні інтерв'ю.

*Тема 5.* Онлайн опитування

*Тема 6.* Сортування карток

*Тема 7.* Польові дослідження

*Тема 8.* Юзабіліті тестування

### **Модуль 2.**

*Тема 9.* Оформлення результатів дослідження.

*Тема 10.* Персона користувача.

*Тема 11.* Customer journey map (карта шляху користувача)

*Тема 12.* Створення паперового прототипу

*Тема 13.* Створення електронного прототипу

*Тема 14.* Створення інтерактивного прототипу

*Тема 15.* Тестування готового прототипу

### **ФОРМАТ ДИСЦИПЛІНИ**

Теми розкриваються шляхом практичних занять. Лекційні заняття не передбачені. Самостійна робота здобувача спрямована на закріплення аудиторних тем. Зміст самостійної роботи складає опанування теоретичним та візуальним інструментарієм веб-дизайну й створення основних видів сайтів й мобільних додатків.

### **ФОРМАТ СЕМЕСТРОВОГО КОНТРОЛЮ**

Формою контролю є залік. Для отримання оцінки достатньо пройти всі рубіжні етапи контролю у формі поточних перевірок процесу самостійної роботи.

### **ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ**

Національна	Бали	ECTS	Диференціація А (внутрішня)		Національна	Бали	ECTS
Відмінно	90–100	А	A+	98–100	Задовільно	64–74	D
			A	95–97		60–63	E
			A-	90–94	Незадовільно	35–59	FX
Добре	82–89	В			Незадовільно (повторне проходження)	0–34	F
	75–81	С					

## ПРАВИЛА ВИКЛАДАЧА

Під час занять необхідно вимкнути звук мобільних телефонів як здобувачам, так і викладачу. За необхідності здобувач або здобувачка може вийти з аудиторії (окрім форм контролю) – «правило вільної ноги». Здобувачі та здобувачки можуть вживати на заняттях безалкогольні напої.

Вітається власна думка з теми заняття, аргументоване відстоювання позиції.

У разі відрядження, хвороби тощо викладач має перенести заняття на вільний день за попередньою узгодженістю зі здобувачами. У разі необхідності режиму освіти онлайн, здобувачам надаються матеріали (конспект) занять та методичні рекомендації до виконання завдань самостійної роботи.

## ПОЛІТИКА ВІДВІДУВАНOSTI

Пропуски занять без поважних причин і запізнення на заняття не вітаються. Якщо здобувач вищої освіти пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. У разі необхідності режиму освіти онлайн, студент надсилає викладачеві самостійно виконані завдання електронною поштою, або іншим електронним засобом комунікації. Якщо завдання не виконується студентом вчасно, знижується оцінка.

## АКАДЕМІЧНА ДОБРОЧЕСНІСТЬ

Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час рубіжного контролю помічено списування (або копіювання чужих робіт), здобувач втрачає право отримати бали за тему. Якщо це відбулось в процесі заліку — здобувач отримує тільки ті бали, що були зараховані за попередні етапи контролю.

**Корисні посилання:** <https://законодавство.com/zakon-ukrajiny/stattya-akademichna-dobrochesnist-325783.html>  
<https://saiup.org.ua/novyny/akademichna-dobrochesnist-shho-v-uchniv-ta-studentiv-na-dumtsi/>

## РОЗКЛАД КУРСУ Осінній семестр

Дата	Тема	Вид заняття	Зміст	Годин	Рубіжний контроль	Деталі
	1	Практичне	Вступ.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	2	Практичне	Вибір теми дослідження.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	3	Практичне	Кабінетні дослідження.	4	Виконання завдання самостійної роботи	

	4	Практичне	Ретроспективні інтерв'ю.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	5	Практичне	Онлайн опитування	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	6	Практичне	Сортування карток	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	7	Практичне	Польові дослідження	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	8	Практичне	Юзабіліті тестування	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	9	Практичне	Оформлення результатів дослідження.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	10	Практичне	Персона користувача.	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	11	Практичне	Customer journey map (карта шляху користувача)	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	12	Практичне	Створення паперового прототипу	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	13	Практичне	Створення електронного прототипу	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	14	Практичне	Створення інтерактивного прототипу	4	Виконання завдання самостійної роботи	
	15	Практичне	Тестування готового прототипу	4	Виконання завдання самостійної роботи	
			Залік	4		

Тема	Форма звітності	Бали
1	Поточний контроль	0-7
2	Поточний контроль	0-7
3	Поточний контроль	0-7
4	Поточний контроль	0-7
5	Поточний контроль	0-7
6	Поточний контроль	0-7
7	Поточний контроль	0-5
8	Поточний контроль	0-5
	Проміжний контроль	0-10

9	Поточний контроль	0-5
10	Поточний контроль	0-5
11	Поточний контроль	0-5
12	Поточний контроль	0-5
13	Поточний контроль	0-5
14	Поточний контроль	0-5
15	Поточний контроль	0-5
	Підсумковий контроль	0-30
	Всього балів	0-100

### КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ

Бали			Критерії оцінювання
	0–20	0–40	
A+	20	40	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали та приклади за темою. Відповів на додаткові питання. Подача акуратна, без помилок
A	17–19	37–39	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, надав додаткові матеріали за темою. Подача акуратна, без помилок
A-	16	36	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, подача акуратна, без помилок
B	12–15	32–35	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив декілька незначних помилок
C	8–11	22–31	Здобувач в повному обсязі опанував матеріал теми, але зробив значні помилки, є невеликі проблеми з форматуванням
D	4–7	10–21	Здобувач не в повному обсязі опанував матеріал теми, робота виконана на недостатньому рівні із значними недоліками (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, відсутність творчого підходу тощо), наявні проблеми з форматуванням
E	1–3	1–9	Здобувач в недостатньому обсязі опанував матеріал теми, виконана робота має багато значних недоліків (недостатньо розкрита тема, малий обсяг, невідповідність завданню, невчасна подача виконаної роботи, неохайність подання тощо).
	0	0	Пропуск рубіжного контролю

### РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА

Специфіка курсу така, що окрім літератури, студентам треба знайомитися з великою кількістю статей на профільних ресурсах, а також щоденно вивчати найкращі практики. На заняттях викладач може порекомендувати додаткові джерела інформації.

### **Базова**

1. Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., Noessel, C. (2014). *About Face: The Essentials of Interaction Design*. Hoboken, NJ: Wiley.
2. Garrett, J. J. (2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. San Francisco, CA: Peachpit Pr.
3. Krug S. (2005) *Don't Make Me Think: A Common Sense Approach to Web Usability*. San Francisco, CA: New Riders Pub.
4. Nielsen, J., Loranger, H. (2006). *Prioritizing Web Usability*. San Francisco, CA: New Riders Pub.
5. Norman D.A. (2002). *The Design of Everyday Things*. New York, NY: Basic Books.
6. [Weinschenk, S. (2011). *100 Things Every Designer Needs to Know About People (Voices That Matter)*. San Francisco, CA: New Riders Pub.

### **Допоміжна**

1. Faiola, A., & Matei, S.A. (2006). Cultural Cognitive Style and Web Design: Beyond a Behavioral Inquiry into Computer-Mediated Communication. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11 (2006), 375–394. doi:10.1111/j.1083-6101.2006.00018.x
2. Zhao, W., Massey, B.L., Murphy, J., & Fang, L. (2003). Cultural dimensions of website design and content. *Prometheus*, 21 (1), 74–84.
3. Panchal, K.A., Ray, K., & Schofield, D. (2020). Cultural Impact on Website Design: A Study in India and USA. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research*, 4 (5), 19–24.
4. Calabrese, A., Capece, G., Corbò, M., Ghiron, N.L., & Marucchi, M.M. (2012). Cross-Cultural Strategies for Web Design. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 6 (11), 2728–2733.
5. Kim, I., & Kuljis, J. (2010). Manifestations of Culture in Website Design. *Journal of Computing and Information Technology*, CIT 18, 2, 125–132. doi:10.2498/cit.1001806
6. Hsieh, H.C., Holland, R., & Young, M. (2009). A Theoretical Model for Cross-Cultural Web Design. *Human Centered Design, LNCS 5619*, 712–721.
7. Mushtaha, A., & De Troyer, O. (2009). Cross-Culture and Website Design: Cultural Movements and Settled Cultural Variables. *Internationalization, Design, LNCS 5623*, 69–78.
8. Erişti, S. D. (2009). Cultural factors in web design. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology (JATIT)*, 9 (2), 117–132.
9. Moura, F.T., Singh, N., & Chun, W. (2016). The Influence of Culture in Website Design and Users' Perceptions. *Journal of Electronic Commerce Research*, 17 (4), 312–339.

### **Допоміжна**

10. [www.smashingmagazine.com](http://www.smashingmagazine.com)
11. <http://alistapart.com/>
12. <http://www.uxbooth.com/>

13. <https://medium.com/>

### **Найкращі практики**

14. <https://www.behance.net/galleries/ui-ux>

15. <https://dribbble.com/search/web%20design>

16. <https://www.awwwards.com/>

17. [https://www.pinterest.com/search/pins/?q=web%20design&rs=typed&term\\_meta\[\]=web%7Ctyped&term\\_meta\[\]=design%7Ctyped](https://www.pinterest.com/search/pins/?q=web%20design&rs=typed&term_meta[]=web%7Ctyped&term_meta[]=design%7Ctyped)