



ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЕЛОВЕК – КОМПЬЮТЕР

МАГИСТРАТУРА

2021

ИНФОРМАЦИОННЫЕ СИСТЕМЫ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ЧЕЛОВЕК — КОМПЬЮТЕР



ЭТО ПРОГРАММА ДЛЯ ВАС, ЕСЛИ

- Вы хотите разобраться, как при проектировании системы учесть ожидания потенциальных пользователей, как предугадать их выбор и как на него повлиять
- Вы хотите понять, как устроены современные ИС и как они влияют на нашу жизнь
- Вы хотите овладеть современными методами UX-аналитики
- Вы хотите научиться разрабатывать собственные сервисы и сложные системы
- Вы хотите создавать продукты и сервисы на основе предиктивных моделей и методов искусственного интеллекта (AI- и ML-продукты)

ЧТО ВЫ БУДЕТЕ ИЗУЧАТЬ

Технологии непрерывно развиваются: каждый день все мы пользуемся приложениями и сервисами на разных устройствах. При этом конкуренция между сервисами только ужесточается. Для того, чтобы пользователям было комфортно пользоваться продуктом, всё более важными членами продуктовой команды становятся проектировщики и аналитики пользовательского опыта (UX-дизайнеры, UX-аналитики), продуктовые аналитики.

При этом требования рынка к таким специалистам повышаются, сейчас для эффективной работы нужно понимать не только основные принципы проектирования систем и пользовательского опыта, но и владеть методами Data Science, как устроена архитектура современных информационных систем и их экономика, глубоко понимать как устроена мотивация и принятие решений пользователем, уметь это воплощать в ML-моделях, проектных решениях, прототипах и коде.

Вы научитесь планировать сбор информации о пользователях, формулировать требования к системе так, чтобы она учитывала пользовательский опыт, учитывать мотивации пользователей и влиять на их выбор, исследовать взаимодействие пользователей и технологий и, конечно, проектировать информационные системы.

ЦИФРЫ И ФАКТЫ

Часть курсов читается на английском языке.

100 % дисциплин программы включают практические занятия.

Возможность выбора одного из более 50 дополнительных курсов к программе.

АКАДЕМИЧЕСКИЙ
РУКОВОДЕТЕЛЬ

ПРОЕКТНАЯ РАБОТА И ИССЛЕДОВАНИЯ

ГДЕ ВЫ БУДЕТЕ СТАЖИРОВАТЬСЯ



**Суворова Алена
Владимировна**

к.ф.-м.н.
доцент департамента
информатики

Широкий спектр исследований в области социальных систем и социального компьютеринга, ИТ-менеджмента, поведенческих наук, машинного обучения и искусственного интеллекта позволят каждому студенту найти интересную ему тему. Практико-ориентированные проекты позволят пройти через весь цикл проектирования, часто — по реальным задачам промышленных партнеров или «горячим» темам HCl. Личные исследования и результаты проектной деятельности презентуются на ключевых международных конференциях, открывая академически-ориентированным выпускникам трек на продолжение обучения на международных PhD программах. Успешные студенты могут получить финансовую поддержку для посещения зарубежных конференций с презентацией своих результатов.

Местами прохождения практики могут выступать компании и корпорации, использующие современные технологии для разработки аналитических информационных систем, в том числе разработчики онлайн- и мобильных сервисов (Mail.ru, Яндекс, Playkot и др.), систем онлайн-обучения (Stepik, ОНП, Учи.ру и др.), крупные ретейлеры, подразделения цифровых услуг крупных компаний, в том числе Сбербанк, Газпром Нефть, и др.

Для академически ориентированных студентов возможны стажировки в научных лабораториях НИУ ВШЭ в Санкт-Петербурге и Москве и международных партнеров.

КАКИЕ У ВАС ПЕРСПЕКТИВЫ ПОСЛЕ ВЫПУСКА

Выпускники данной магистерской программы смогут продолжать профессиональную карьеру в ролях аналитиков пользовательского опыта (UX-аналитиков), бизнес-, продуктовых и системных аналитиков, экспертов-разработчиков онлайн-сервисов и систем в областях бизнес-аналитики, управления электронной коммерцией, онлайн-сообществами и многопользовательскими онлайн-играми, систем мобильного компьютеринга с социальной составляющей. Местами работы станет широкий спектр организаций, от крупных IT-компаний до банков, крупных игроков реального сектора экономики, консалтинговых компаний, ретейлеров, разработчиков систем онлайн-обучения и многопользовательских игр. Часть студентов может продолжить свое академическое развитие в качестве HCl-, AI-, ML-исследователей, а также продолжить свое обучение в аспирантуре НИУ ВШЭ и других вузов и академических институтов или на зарубежных PhD программах.





ВЫСШАЯ ШКОЛА ЭКОНОМИКИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

ВСТУПИТЕЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

Конкурсный отбор (портфолио)

НАБОР НА ПРОГРАММУ

Бюджетные места — 15

Платные места — 5

КОНТАКТЫ



+7 (812) 6445910 61594



asuvorova@hse.ru



spb.hse.ru/ma/computer



**Санкт-Петербург,
Кантемировская ул., д. 3, лит. А**