



Санкт-Петербургская школа
физико-математических
и компьютерных наук

UX-аналитика и проектирование информационных систем

UX-аналитика и проектирование информационных систем

Продолжительность обучения	2 года
Форма обучения	очная
Языки	русский, английский

Информация о приеме в 2022 году

Бюджетные места	Платные места	Платные места для иностранцев
15	10	1

Вступительные испытания в 2022 году

Отбор кандидатов осуществляется по документам, представленным в портфолио абитуриента.

Эта 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)

Адрес программы:

Санкт-Петербург,
ул. Кантемировская, д. 3,
корп. 1, лит. А
E-mail: asuvorova@hse.ru
spb.hse.ru/ma/computer



Академический руководитель программы

Суворова Алена Владимировна

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



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, понимать 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.

Проектная работа

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 HSE. 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.

Стажировка

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.

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 HCI-, AI-, ML-исследователей, а также продолжить свое обучение в аспирантуре НИУ ВШЭ и других вузов и академических институтов или на зарубежных PhD программах.



Сайт программы

spb.hse.ru/ma/computer

Приемная комиссия:

Тел.: +7 (812) 644-62-12
abitur-spb@hse.ru

Контакт-центр:

Тел.: +7 (812) 980-00-30