

УЧРЕЖДЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ
«БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебной работе

_____ С. А. Касперович

_____ 2014

Регистрационный номер УД - _____/р.

ДИЗАЙН И ЮЗАБИЛИТИ ИНТЕРФЕЙСОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

**Учебная программа учреждения высшего образования
по учебной дисциплине для направления специальности**

1-40 05 01-03 Информационные системы и технологии (издательско-
полиграфический комплекс)

Факультет Издательского дела и полиграфии
Кафедра Информационных систем и технологий

Курс (курсы) 2
Семестр (семестры) 3
Лекции 17
(количество часов)

Зачет 3
(семестр)

Лабораторные занятия 34
(количество часов)

Курсовая работа 3 (30 часов)
(семестр)

Аудиторных часов по
учебной дисциплине 51
(количество часов)

Всего часов
по дисциплине 80
(количество часов)

Форма получения высшего образования очная (дневная)

Составила Татьяна Вадимовна Кишкурно
(И.О.Фамилия, ученая степень, ученое звание)

2014 г.

Учебная программа составлена на основе базовой программы «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя», утвержденной _____, регистрационный номер УД _____ /баз.

Рассмотрена и рекомендована к утверждению на заседании кафедры информационных систем и технологий учреждения образования «Белорусский государственный технологический университет» (протокол № 11 от 21.05.2014 г.)

Заведующий кафедрой

П. П. Урбанович

(подпись)

(И.О.Фамилия)

Одобрена и рекомендована к утверждению методической комиссией факультета (протокол № _____ от _____ 2014 г.).

Председатель

М.С. Шмаков

(подпись)

(И.О.Фамилия)

2014 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя» является специальной дисциплиной, обеспечивающей подготовку инженеров технического профиля по направлению специальности 1-40 05 01-03 «Информационные системы и технологии (издательско-полиграфический комплекс)». Знания, полученные в результате изучения данной дисциплины, в настоящее время являются объективно необходимым элементом подготовки кадров высшей квалификации в области компьютерных информационных технологий. Дисциплина «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя» дает будущему специалисту широкий набор практических навыков по определению цели, задач и этапов проектирования интерфейсов, что позволит в дальнейшем эффективно использовать полученные знания в практической работе. Полученные знания и навыки будут также востребованы при изучении специальных дисциплин и станут инструментом для грамотного выполнения и оформления интерфейсов программных продуктов различной направленности.

Объектом изучения являются интерфейсы пользователя с учетом современных требований дизайна и юзабилити информационных систем.

Методом изучения является чтение лекций и проведение лабораторных занятий с использованием программных средств и их компонентов, представляющих наиболее полный набор инструментов, необходимых для проектирования удобных и привлекательных с точки зрения пользователя интерфейсов.

Цель курса – подготовка специалиста, владеющего фундаментальными знаниями и практическими навыками в области проектирования интерфейсов пользователя с учетом требования дизайна и юзабилити. в контексте возможностей человека и требований эргономики.

Основные задачи курса – приобрести системные знания о принципах создания удобных и привлекательных с точки зрения пользователя интерфейсов, о эргономических показателях и критериях качества интерфейсов; приобрести навыки уверенной работы с инструментами быстрого прототипирования для реализации простых и сложных схем взаимодействия с пользователем; изучить и научиться реализовывать на практике концепции юзабилити-тестирования, принципы организации, разработки сценариев и их реализации.

В результате изучения дисциплины студент должен:

знать:

- принципы создания удобных и привлекательных с точки зрения пользователя интерфейсов;
- стадии проектирования пользовательского интерфейсов;
- стандарты по юзабилити и дизайну;
- средства прототипирования и инструменты прототипирования;
- эргономические показатели и критерии качества интерфейсов;
- цели и задачи аудита юзабилити;
- стратегию и варианты тестирования юзабилити;
- требования, предъявляемые к пользователе-ориентированному дизайну интерфейсов;

уметь:

- применять базовые научно-теоретические знания для решения задач в области создания интерфейсов ориентированных на пользователя;
- использовать технические и программные средства инструментов быстрого прототипирования для реализации простых и сложных схем взаимодействия с пользователем;
- создавать визуально привлекательный и функциональный дизайн интерфейсов пользователя;
- разрабатывать тестовые сценарии и организовывать юзабилити тестирование;
- вырабатывать рекомендации по улучшению юзабилити;

владеть:

- навыками проектирования пользовательских интерфейсов;
- навыками использования визуальной культуры дизайна интерфейсов ориентированных на пользователя;
- навыками проведения анализа юзабилити исследований.

Требования к уровню владения содержанием учебной дисциплины и компетенциям специалистов

В процессе изучения дисциплины «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя» у студентов формируются следующие компетенции:

академические компетенции:

- АК-1. Уметь применять базовые научно-теоретические знания для решения теоретических и практических задач.
- АК-2. Владеть системным и сравнительным анализом.
- АК-3. Владеть исследовательскими навыками.
- АК-4. Уметь работать самостоятельно.
- АК-5. Быть способным порождать новые идеи (обладать креативностью).
- АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.
- АК-7. Иметь навыки, связанные с использованием технических устройств, управлением информацией и работой с компьютером.
- АК-8. Обладать навыками устной и письменной коммуникации.
- АК-9. Уметь учиться, повышать свою квалификацию в течение всей жизни.
- АК-10. Использовать основные законы естественнонаучных дисциплин в профессиональной деятельности.
- АК-11. Владеть основными методами, способами и средствами получения, хранения, переработки информации с использованием компьютерной техники.
- АК-12. Владеть основными методами защиты производственного персонала и населения от возможных последствий аварий, катастроф, стихийных бедствий.
- АК-14. На научной основе организовывать свой труд, самостоятельно оценивать результаты своей деятельности.

социально-личностные компетенции:

- СЛК-1. Владеть качествами гражданственности.
- СЛК-2. Быть способным к социальному взаимодействию.
- СЛК-3. Владеть способностью к межличностным коммуникациям.
- СЛК-4. Владеть навыками здоровьесбережения.
- СЛК-5. Быть способным к критике и самокритике.
- СЛК-6. Уметь работать в команде.

профессиональные компетенции:

Производственно-технологическая и эксплуатационная деятельность

- ПК-1. Владеть современными методами, языками, технологиями и инструментальными средствами проектирования и разработки программных продуктов.
- ПК-2. Владеть принципами и основными навыками, приемами, методами настройки, адаптации и сопровождения программных средств.
- ПК-3. Проводить анализ и обосновывать выбор технических, программных средств и систем для автоматизированной поддержки процессов профессиональной деятельности.
- ПК-5. Осуществлять контроль эффективности использования вычислительных средств и информационных систем в профессиональной деятельности.
- ПК-6. Осуществлять тестирование программной продукции и применяемых программных средств на соответствие техническим требованиям.
- ПК-7. Использовать методы анализа и мониторинга для приведения процессов профессиональной деятельности в соответствие действующим стандартам, инструкциям, правилам и нормам.
- ПК-8. Разрабатывать и внедрять стандарты и системы менеджмента качества в области профессиональной деятельности.

Проектно-конструкторская деятельность

- ПК-9. Выполнять моделирование и проектирование программных средств, разрабатываемых для обеспечения профессиональной деятельности.
- ПК-10. Разрабатывать техническую и проектную документацию на создаваемые программные средства решений профессиональных задач.
- ПК-11. Разрабатывать функциональные, информационные и другие модели формализованного представления процессов профессиональной деятельности.
- ПК-12. Разрабатывать требования на внедрение и эксплуатацию информационных систем и программных разработок.

Организационно-управленческая деятельность

- ПК-19. Организовывать работу малых коллективов исполнителей для достижения поставленных целей.
- ПК-20. Взаимодействовать со специалистами смежных профилей.
- ПК-21. Анализировать и оценивать собранные данные.
- ПК-22. Вести переговоры с другими заинтересованными участниками.
- ПК-23. Готовить доклады, материалы к презентациям.
- ПК-24. Пользоваться глобальными информационными ресурсами.
- ПК-25. Владеть современными средствами инфокоммуникаций.

Научно-исследовательская и образовательная деятельность

- ПК-26. Выполнять теоретические и экспериментальные исследования, моделирование и выбор оптимальных решений по созданию и внедрению информационных систем и технологий в сфере профессиональной деятельности.
- ПК-27. Организовывать и проводить обучение специалистов и пользователей информационных технологий.

Структура дисциплины «Дизайн и юзабилити интерфейсов пользователя» включает лекции, лабораторные занятия и курсовую работу.

Изучение каждой темы помимо приведенных в учебной программе литературных источников предполагает использование материалов тематической печати, а также информационных ресурсов сети Internet.

Для изучения курса предусматривается 80 часов, в том числе 51 час аудиторных занятий, из них 17 часов лекций и 34 часа лабораторных занятий, зачет и курсовая работа. Для закрепления теоретических знаний и практических навыков, приобретаемых на занятиях, необходимо выполнение студентами внеаудиторных индивидуальных заданий.

Технической базой дисциплины являются персональные компьютеры, современные периферийные средства с необходимым установленным программным обеспечением.

При изучении дисциплины используются знания, полученные при изучении курсов «Основы алгоритмизации и программирования» и «Основы информационных технологий».

СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

РАЗДЕЛ 1. Общие подходы и стандарты в области разработки интерфейсов пользователя

Понятия Usability, User eXperience, HCD (Hear, Creat, Deliver/Слышать, Создавать, Доставлять). Стандарты по юзабилити и дизайну. Пользовательский интерфейс и опыт взаимодействия. Терминология. Эргономические показатели. Цена ошибок в интерфейсе. Дизайн, ориентированный на пользователя, на задачи пользователя. Особенности восприятия человека (зрение, слух, обоняние, осязание) и его реакции. Психологическая оценка пользовательских интерфейсов. Разновидности интерфейсов.

РАЗДЕЛ 2. Сценарии взаимодействия пользователя с компьютерными системами и критерии качества интерфейсов

Оценка аудитории. Сбор и анализ пользовательских требований. Создание профилей пользователя, использование персонажей. Разработка сценариев взаимодействия, способы представления сценариев. Структура взаимодействия «пользователь – компьютер». Требования, предъявляемые к пользователю-ориентированному дизайну интерфейсов. Критерии качества интерфейсов.

РАЗДЕЛ 3. Методы и инструменты проектирование интерфейсов

Подходы к проектированию интерфейсов. Стадии проектирования пользовательских интерфейсов. Средства прототипирования. Разница между макетированием и прототипированием. Классификация прототипов: структурные схемы страниц (wireframes) или бумажные прототипы; интерактивный или кликабельный прототип; функциональный прототип. Создание прототипа. Обзор инструментов быстрого прототипирования. Использование инструмента быстрого прототипирования Axure RP Pro или Microsoft Expression Blend для реализации простых и сложных схем взаимодействия с пользователем. Разработка прототипов элементов интерфейсов. Детализация прототипов, низкоуровневое и высокоуровневое прототипирование. Тестирование и модификация прототипа.

РАЗДЕЛ 4. Визуальная культура дизайна интерфейсов

Визуальная привлекательность и функциональность дизайна. Композиция: вид и ощущение приложения. Разбиение информации на окна, оптимизация размещения. Позиционирование элементов управления. Согласованность элементов интерфейсов. Аффордансы: функциональность формы. Использование пустого пространства. Использование цвета и изображений. Выбор шрифтов. Принципы использования визуальной иерархии в веб-дизайне. Использование гайдлайнов (руководств) и паттернов (шаблонов) в интерфейсах. Основные элементы в интерфейсах (навигация, элементы форм, текстовая и графическая информация) и их взаимодействие на экране. Вопросы использования динамических элементов в интерфейсе (оверлеи, инлеи и пр.). Скетчи экранов.

РАЗДЕЛ 5. Юзабилити-тестирование

Аудит юзабилити, его цели, задачи и сроки выполнения. Тестирование юзабилити. Стратегия, варианты тестирования. Организация тестирования. Разработка тестовых сценариев. Сценарная оценка. Сбор и анализ результатов тестирования. Чек-листы и эвристики. Коридорное тестирование. Интервьюирование пользователей. Лабораторные исследования. Классификация ошибок пользователя. Выработка рекомендаций по улучшению юзабилити. Формирование отчета, виды отчетов, типовые шаблоны.

РАЗДЕЛ 6. Анализ юзабилити в различной предметной области

Сайты электронной коммерции: эволюция, направление развития; анализ схем взаимодействия с пользователем; обзор удачных и неудачных решений в организации взаимодействия и в интерфейсах. Банковские системы: вопросы организации личного кабинета; отличие в реализации полной версии сайта от мобильной и от отдельного приложения. Информационные и корпоративные сайты: деловые приложения; варианты дальнейшего развития услуг и сервисов. Особенности использования мобильного устройства: новые возможности пользователя и потерянные возможности; использование руководств (гайдлайнов) по проектированию интерфейсов (Apple, Windows, Android); нововведения в интерфейсах для мобильных устройств (использование речевого ввода, камеры и т. д.).

КУРСОВАЯ РАБОТА

Целью курсовой работы является применение знаний в практической деятельности по решению задач предметной области, приобретение и закрепления умений, полученных на лабораторных занятиях и формирование навыков по решению типовых задач.

В состав курсового проекта входят:

- пояснительная записка;
- графическая часть;
- работающее программное приложение.

ПОНЕДЕЛЬНЫЙ ПЛАН ВЫПОЛНЕНИЯ КУРСОВОЙ РАБОТЫ

№	Наименование этапа	Количество недель	Объем выполнения, %
1	Анализ литературы по тематике курсовой работы	2	10
2	Выбор методов решения поставленных в курсовой работе задач	2	20
3	Разработка сценариев решения поставленных задач	3	40
4	Реализация сценариев решения поставленных задач	6	75
5	Анализ полученных результатов	2	85
6	Оформление и защита курсовой работы	2	100

ПРИМЕРНЫЙ ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ГРУППОВЫХ ЗАНЯТИЙ

№ темы	Тема	Количество часов
1	Структура курсовой работы	2
2	Стандарт оформления курсовых проектов и работ СТП БГТУ 002-2007 «Проекты (работы) курсовые»	2
3	Выбор сценариев решения поставленных задачи	2
4	Выбор методов решения задач	2
5	Методы анализа полученных результатов	2

Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа студентов предусматривает проработку лекционного материала и материала лабораторных работ на личных компьютерах студентов. Для оценки уровня знаний студентов, а также контроля процесса усваивания изучаемого материала предлагается использовать обсуждение отчетов по выполняемым лабораторным работам с последующей защитой, а также выполнение тестовых заданий.

С целью облегчения повседневной работы с литературой следует уделить особое внимание обеспечению доступа студентов к электронным версиям учебников и пособий, а также справочников, монографий и энциклопедических изданий.

Диагностика компетенций студента

Для оценки достижений студентов используется следующий диагностический инструментарий:

- проведение текущих контрольных опросов по отдельным темам (проверяются профессиональные компетенции);
- защита выполненных в рамках управляемой самостоятельной работы курсовых работ (проверяются профессиональные и академические компетенции);
- сдача зачета по дисциплине (проверяются профессиональные и академические компетенции);
- подготовка к коллоквиумам и зачетам по дисциплине.

Учебно-методическая карта

Номер раздела, занятия	Название раздела, занятия; перечень изучаемых вопросов	Количество аудиторных часов		самостоятельная работа студента	Материальное обеспечение занятия (наглядные, методические пособия и др.)	Литература	Форма контроля знаний
		лекции	лабораторные занятия				
1	2	3	4	5	6	7	8
3 семестр							
1	РАЗДЕЛ 1. Общие подходы и стандарты в области разработки интерфейсов пользователя (2 часа)	2	2	2			
1.1	Понятия Usability, User eXperience, HCD (Hear, Creat, Deliver/Слышать, Создавать, Доставлять). Стандарты по юзабилити и дизайну. Пользовательский интерфейс и опыт взаимодействия. Терминология. Эргономические показатели. Цена ошибок в интерфейсе. Дизайн, ориентированный на пользователя, на задачи пользователя. Особенности восприятия человека (зрение, слух, обоняние, осязание) и его реакции. Психологическая оценка пользовательских интерфейсов. Разновидности интерфейсов.	2	2	2	Компьютер, Интернет	[2, 8]	Защита отчета по лаб. работе
2	РАЗДЕЛ 2. Сценарии взаимодействия пользователя с компьютерными системами и критерии качества интерфейсов (2 часа)	2	4	2			
2.1	Оценка аудитории. Сбор и анализ пользовательских требований. Создание профилей пользователя, использование персонажей. Разработка сценариев взаимодействия, способы представления сценариев. Структура взаимодействия «пользователь – компьютер». Требования, предъявляемые к пользовательско-ориентированному дизайну интерфейсов. Критерии качества интерфейсов.	2	4	2	Компьютер	[1, 4]	Защита отчета по лаб. работе

3	РАЗДЕЛ 3. Методы и инструменты проектирование интерфейсов (4 часа)	4	10	6			
3.1	Подходы к проектированию интерфейсов. Стадии проектирования пользовательских интерфейсов. Средства прототипирования. Разница между макетированием и прототипированием. Классификация прототипов: структурные схемы страниц (wireframes) или бумажные прототипы; интерактивный или кликабельный прототип; функциональный прототип. Создание прототипа.	2	4	4	Компьютер	[1,10]	Защита отчета по лаб. работе
3.2	Обзор инструментов быстрого прототипирования. Использование инструмента быстрого прототипирования Axure RP Pro или Microsoft Expression Blend для реализации простых и сложных схем взаимодействия с пользователем. Разработка прототипов элементов интерфейсов. Детализация прототипов, низкое и высокоуровневое прототипирование. Тестирование и модификация прототипа..	2	6	2	Компьютер	[2,5]	Защита отчета по лаб. работе
4	РАЗДЕЛ 4. Визуальная культура дизайна интерфейсов (4 часа)	4	10	8			
4.1	Визуальная привлекательность и функциональность дизайна. Композиция: вид и ощущение приложения. Разбиение информации на окна, оптимизация размещения. Позиционирование элементов управления. Согласованность элементов интерфейсов. Аффордансы: функциональность формы. Использование пустого пространства. Использование цвета и изображений. Выбор шрифтов. Принципы использования визуальной иерархии в веб-дизайне.	2	4	4	Компьютер	[5,7]	Защита отчета по лаб. работе
4.2	Использование гайдлайнов (руководств) и паттернов (шаблонов) в интерфейсах. Основные элементы в интерфейсах (навигация, элементы форм, текстовая и графическая информация) и их взаимодействие на экране. Вопросы использования динамических элементов в интерфейсе (оверлеи, инлеи и пр.). Скetchи экранов.	2	6	4	Компьютер	[6,10]	Защита отчета по лаб. работе
5	РАЗДЕЛ 5. Юзабилити-тестирование (2 часа)	2	4	8			
5.1	Аудит юзабилити, его цели, задачи и сроки выполнения. Тестирование юзабилити. Стратегия, варианты тестирования. Организация тестирования. Разработка тестовых сценариев. Сценарная оценка. Сбор и анализ результатов тестирования. Чек-листы и эвристики. Коридорное тестирование. Интервьюирование пользователей. Лабораторные исследования. Классификация ошибок пользователя. Выработка рекомендаций по улучшению юзабилити. Формирование отчета, виды отчетов, типовые шаблоны.	2	4	8	Компьютер	[2, 9]	Защита отчета по лаб. работе

6	Анализ юзабилити в различной предметной области (4 часа)	3	4	3			
	Сайты электронной коммерции: эволюция, направление развития; анализ схем взаимодействия с пользователем; обзор удачных и неудачных решений в организации взаимодействия и в интерфейсах. Банковские системы: вопросы организации личного кабинета; отличие в реализации полной версии сайта от мобильной и от отдельного приложения. Информационные и корпоративные сайты: деловые приложения; варианты дальнейшего развития услуг и сервисов.	2	2	2	Компьютерная презентация	[2, 9]	Защита отчета по лаб. работе
6.1	Особенности использования мобильного устройства: новые возможности пользователя и потерянные возможности; использование руководств (гайдлайнов) по проектированию интерфейсов (Apple, Windows, Android); нововведения в интерфейсах для мобильных устройств (использование речевого ввода, камеры и т. д.).	1	2	1	Компьютер	[7, 11]	Защита отчета по лаб. работе
	Итого (198 часа)	17	34	29			

ПЕРЕЧЕНЬ РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ

Основная:

- | | |
|---|-------------------|
| 1. Купер А. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия / А. Купер, Кронин, Р. Рейман – СПб.: Символ-Плюс, 2009. – 649 с. | Электр.
версия |
| 2. Унгер Р. UX-дизайн. Практическое руководство по проектированию опыта взаимодействия / Р. Унгер, К. Чендлер: Пер. с англ. – СПб. – М.: Символ, 2011. – 327 с. | Электр.
версия |
| 3. Головач В. Дизайн пользовательского интерфейсов. Искусство мыть слона / В. В. Головач – Мн.: БГТУ, 2008. – 94 с. | Электр.
версия |
| 4. Нильсен Я. Веб-дизайн. Книга Якоба Нильсена / Я. Нильсен. Пер. с англ. – СПб: Символ-Плюс, 2003 – 512 с.: цв. ил. | Электр.
версия |
| 5. Круг С.. Веб-дизайн: книга Стива Круга, или `не заставляйте меня думать!` / Стив Круг. Пер. с англ. – ` СПб.: Символ-Плюс, 2008. – 295 с. | Электр.
версия |
| 6. Калиновский А. Юзабилити: как сделать сайт удобным / А. И. Калиновский – Мн.: Новое знание, 2005 – 220 с.: ил. | Электр.
версия |
| 7. Кирсанов Д. Веб-дизайн: книга Дмитрия Кирсанова / Дмитрий Кирсанов, Алина Кирсанова – СПб: Символ-Плюс, 1999 — 376 с.: цв. ил. | Электр.
версия |

Дополнительная:

- | | |
|--|-------------------|
| 8. Купер А. Психбольница в руках пациентов / А. Купер – СПб.: Символ-Плюс, 2004. – 295 с. | Электр.
версия |
| 9. Бикнер К. Экономичный Web-дизайн / Кэрри Бикнер ; Пер. с англ. Д. С. Ремизова. –М. : НТ Пресс, 2005. – 248 с. : ил. - (Школа Web-мастерства). | Электр.
версия |
| 10. Уодке К. Информационная архитектура. Чертежи для сайта / К. Уодке – «КУДИЦ-Образ», 2004. – 256 с.: ил. | Электр.
версия |
| 11. Нейл Т. Мобильная разработка. Галерея шаблонов / Тереза Нейл – СПб.: Питер, 2013. – 208 с.: ил. | Электр.
версия |

ПРОТОКОЛ СОГЛАСОВАНИЯ УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЫ
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
С ДРУГИМИ ДИСЦИПЛИНАМИ СПЕЦИАЛЬНОСТИ

Название дисциплины, с которой требуется согласование	Название кафедры	Предложения об изменениях в содержании учебной программы по изучаемой учебной дисциплине	Решение, принятое кафедрой, разработавшей учебную программу (с указанием даты и номера протокола)

Зав. кафедрой ИСиТ
проф., д. т. н.

П. П. Урбанович

ДОПОЛНЕНИЯ И ИЗМЕНЕНИЯ К УЧЕБНОЙ ПРОГРАММЕ
ПО ИЗУЧАЕМОЙ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ
на ____ / ____ учебный год

№№ ПП	Дополнения и изменения	Основание

Учебная программа пересмотрена и одобрена на заседании кафедры информационных систем и технологий
(протокол № ____ от _____ 20__ г.)

Заведующий кафедрой ИСиТ
проф., д. т. н.

_____ П. П. Урбанович.

УТВЕРЖДАЮ
Декан факультета

(степень, звание)

(подпись)

(И.О.Фамилия)