

УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«24» июня 2025 г.
Протокол №2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Продуктовый дизайн»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Бизнес-аналитика

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2025

**Москва
2025**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	5
3. Тематический план	7
4. Содержание дисциплины (модуля)	7
5. Учебно-методическое обеспечение	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Продуктовый дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 Бизнес-информатика, профиль Бизнес-аналитика, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Продуктовый дизайн» позволяет освоить системный подход к созданию продуктов, сочетая креативность, аналитику и технологии. Она также позволяет минимизировать риски на всех этапах жизненного цикла продукта — от идеи до вывода на рынок.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 38.03.05 Бизнес-информатика, профиль Бизнес-аналитика и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) является выборной и доступна для изучения на 3 или 4 курсе в 5, 6 или 7 семестрах на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование навыков проектирования, разработки и управления продуктом с ориентацией на пользовательские потребности и бизнес-эффективность.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные принципы и методы дизайна продукта, включая анализ пользовательских потребностей и прототипирование;
- освоить технологии и инструменты для развития продукта, такие как моделирование, тестирование и итеративное улучшение;
- применить теоретические знания на практике путем реализации реальных проектов и оценки их эффективности;

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы дизайна и разработки пользовательских интерфейсов;
- основы создания визуально гармоничных и функциональных интерфейсов для различных цифровых платформ;
- методы исследования аудитории и анализа пользовательских сценариев;
- современные инструменты дизайна, такие как Figma;
- основы бизнес-требований и адаптации интерфейсов для различных устройств и пользовательских нужд;

уметь:

- на базовом уровне создавать визуально гармоничные и функциональные интерфейсы для цифровых платформ;
- проводить исследования аудитории и разрабатывать пользовательские сценарии для улучшения UX;
- работать в Figma и использовать её возможности для создания интерфейсов;
- составлять техническое задание для дизайнеров и команды разработки;
- адаптировать интерфейсы под различные устройства и потребности пользователей, обеспечивая полное выполнение проекта;

владеть:

- применять принципы дизайна для создания удобных и визуально привлекательных интерфейсов;

- анализировать, как исследование аудитории и проработка пользовательских сценариев влияют на дизайн продукта;
- адаптировать интерфейсы под разные устройства и требования пользователей;
- сотрудничать с командой разработки для успешного выполнения проектов.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области аналитики, основные принципы критической оценки источников информации и их релевантности.
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
ОПК-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации	ОПК-3.1.	Знает принципы управления процессами разработки и внедрения продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий
		ОПК-3.2.	Умеет разрабатывать алгоритмы и программы, обеспечивающие эффективное создание и использование информационных продуктов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт в управлении проектами в области информационно-коммуникационных технологий, включая координацию команд и ресурсов для достижения поставленных целей
ОПК-4.	Способен понимать принципы работы информационных технологий; использовать информацию, методы и программные средства ее сбора, обработки и анализа для информационно-аналитической поддержки принятия управленческих решений	ОПК-4.1.	Знает основные принципы работы информационных технологий и их влияние на бизнес-процессы
		ОПК-4.2.	Умеет использовать методы и программные средства для сбора, обработки и анализа информации, обеспечивая качественную информационно-аналитическую поддержку
		ОПК-4.3.	Имеет практический опыт в применении аналитических инструментов для поддержки принятия управленческих решений в организациях
ПК-1.	Способен использовать основные методы естественнонаучных,	ПК-1.1.	Знает ключевые методы естественнонаучных, экономических и ИТ-дисциплин, применяемые в профессиональной деятельности

	экономических и ИТ-дисциплин в профессиональной деятельности для теоретического и экспериментального исследования	ПК-1.2.	Умеет интегрировать различные методологические подходы для проведения теоретических и экспериментальных исследований
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт применения методов в реальных проектах для достижения научных и практических результатов
ПК-2.	Способен использовать соответствующий математический аппарат и инструментальные средства для обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования для решения задач профессиональной деятельности	ПК-2.1.	Знает основные математические методы и инструментальные средства, применяемые для обработки и анализа информации
		ПК-2.2.	Умеет эффективно использовать математический аппарат для систематизации данных и решения профессиональных задач
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами анализа информации в рамках исследовательских проектов
ПК-8.	Способен под руководством специалиста более высокой категории осуществлять планирование и организацию проектной деятельности на основе стандартов управления проектами	ПК-8.1.	Знает принципы и стандарты управления проектами
		ПК-8.2.	Умеет разрабатывать планы и организовывать проектную деятельность в соответствии с установленными стандартами
		ПК-8.3.	Имеет практический опыт участия в проектной работе, включая планирование и координацию задач

3. Тематический план

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы					ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма					
		Контактная работа			Контроль	Самостоятельная работа	
Лекции	Семинары	Практические занятия					
1	Основы дизайна. Насмотренность и продуктовый дизайн	2	2			8	Домашние задания
2	Основы визуального дизайна и насмотренность	2	2			8	Домашние задания
3	Работа в Figma	2	2			8	Домашние задания
4	Понимание задачи и подготовка к исследованию	2	2			8	Домашние задания
5	Информационная архитектура	2	2			8	Домашние задания
6	Базовые принципы дизайна и создание лофай-прототипа	2	2			8	Домашние задания
7	Интерфейсы для разных платформ	2	2			8	Домашние задания
8	Согласованность в продукте и системный дизайн	2	2			8	Домашние задания
9	Фигма практика	2	2			8	Домашние задания
10	Интерфейсные тексты	2	2			8	Домашние задания
11	Спецификация макетов, подготовка к UX-тестам	2	2			8	Домашние задания
12	Передача в разработку	2	2			8	Домашние задания
13	Как питчить проект	2	2			10	Домашние задания
14	Предзащита	4	4			20	Домашние задания
	<i>Экзамен</i>				4		
	Итого:	30	30		4	126	
	Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)	190					
	Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)	5					

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы дизайна. Насмотренность и продуктовый дизайн	- Как устроена визуальная коммуникация — принципы восприятия и передачи визуальной информации. - Как развивать насмотренность — методы повышения визуальной грамотности и наблюдательности

		- Основы композиции — правила композиции, работа с элементами на экране.
2	Основы визуального дизайна и насмотренность	- Визуальное единство: композиция и стили — поддержание согласованности и единого стиля в интерфейсе - Мудборд — создание визуального ориентира и вдохновения для проектов.
3	Работа в Figma	- Основы Figma — введение в интерфейс и инструменты Figma. - Сетки в дизайне — создание структуры для упорядочивания информации и элементов.
4	Понимание задачи и подготовка к исследованию	- Формулировка задачи и её уточнение. - Анализ контекста, ограничений и ожиданий. - Определение целевой аудитории. - Выделение ключевых гипотез и вопросов. - Сбор предварённых данных и артефактов. - Подготовка структуры и плана исследования.
5	Информационная архитектура	- Формируем основные пользовательские сценарии и их последовательность. - Описываем шаги пользователя при выполнении ключевых задач. - Определяем структуру информации в продукте и связи между разделами. - Согласуем сценарии, пользовательские шаги и информационную структуру как основу для прототипирования.
6	Базовые принципы дизайна и создание лофай-прототипа	- Разбор базовых принципов интерфейсного дизайна и основных эвристик. - Обзор распространённых ошибок в интерфейсах и тёмных паттернов. - Формирование объектной модели продукта и списка ключевых экранов. - Создание лофай-прототипа: последовательность экранов, основные состояния и переходы.
7	Интерфейсы для разных платформ	- Обзор отличий интерфейсов на вебе, мобильных платформах и десктопе. - Разбор платформенных гайдлайнов и типовых паттернов взаимодействия. - Анализ ограничений и возможностей каждой платформы для проектирования. - Сопоставление сценариев пользователя с требованиями разных платформ.
8	Согласованность в продукте и системный дизайн	- Обзор принципов системного дизайна и их роли в масштабировании продукта. - Разбор ключевых элементов дизайн-системы и правил их применения. - Анализ визуальной и поведенческой согласованности интерфейсов. - Сопоставление компонентной базы с пользовательскими сценариями и требованиями продукта.
9	Фигма практика	- Практика в Figma
10	Интерфейсные тексты	- Обзор принципов написания понятных и функциональных интерфейсных текстов. - Анализ тональности, структуры и роли текста в пользовательских сценариях. - Формирование единых правил и терминологии для продукта. - Сопоставление текстов с интерфейсом: проверка ясности, краткости и уместности.
11	Спецификация макетов, подготовка к UX-тестам	Обзор целей и форматов UX-тестирования для проверки решений. - Подготовка тестового сценария и спецификации взаимодействий.

		<ul style="list-style-type: none"> - Определение путей прохождения пользователя и ключевых точек проверки. - Сопоставление результатов тестов с предполагаемыми сценариями и критериями качества.
12	Передача в разработку	<ul style="list-style-type: none"> - Подготовка финальных материалов и спецификаций для разработки. - Уточнение сценариев, состояний и требований к компонентам. - Согласование деталей с командой разработки и проверка реализуемости. - Контроль согласованности макетов, текстов и логики перед передачей.
13	Как питчить проект	<ul style="list-style-type: none"> - Обзор структуры убедительной презентации продуктового решения. - Формирование ключевого сообщения и аргументации. - Подготовка материалов для краткого и ясного представления проекта. - Сопоставление ценности решения с нуждами аудитории и целями проекта.
14	Предзащита	<ul style="list-style-type: none"> - Представление презентаций и финализирование проектов

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913>.

2. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931>.

3. Стаяно, Ф. Figma: проектирование и прототипирование интерфейсов в соответствии с принципами UX/UI : практическое руководство / Ф. Стаяно ; пер. с англ. В. С. Яценкова. — Москва : ДМК Пресс, 2024. — 372 с. — ISBN 978-5-93700-302-7. — Текст : электронный. — URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2205081>.

Дополнительная литература:

4. Яблонски, Д. Законы UX-дизайна : практическое руководство / Д. Яблонски. — Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. — 160 с. — ISBN 978-5-9775-6771-8. — Текст : электронный. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/2123882>.

5. Купер, А. Психбольница в руках пациентов. Алан Купер об интерфейсах : практическое руководство / А. Купер. — Санкт-Петербург : Питер, 2021. — 384 с. — (Серия «Библиотека программиста»). — ISBN 978-5-4461-0674-5. — Текст : электронный. — URL: <https://znanium.com/catalog/product/1739716>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		
Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное

Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Продуктовый дизайн» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, практические занятия, квизы, домашние задания, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Участие в семинаре (аудиторная работа) – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы

избежать перегрузки и лучше усвоить материал. Использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов, планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн»

Оценивание уровня учебных достижений, обучающихся по дисциплине (модулю), осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме *экзамена*, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Продуктовый дизайн» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	40%	12	Набор задач по темам недели
Экзамен	60%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по курсу

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн»: $\langle 0,4 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,6 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

1. Выберите сайт или приложение и проанализируйте, как интерфейс адаптируется под мобильные, планшетные и десктопные версии.
2. Сравните принципы Material Design (Google) и Human Interface (Apple), выделив ключевые различия в подходах к UI.
3. Создайте 3 варианта кнопки призыва к действию (Call-to-Action) для разных устройств, объяснив выбор стиля.
4. Сверстайте или нарисуйте макет одной страницы в 3 разрешениях (смартфон, планшет, ПК).
5. Проверьте выбранный интерфейс на соответствие стандартам доступности (WCAG) и предложите улучшения.

Домашнее задание 2

1. Нарисуйте CJM (Customer Journey Map) для выбранного сервиса, выделив ключевые точки взаимодействия.
2. Проведите интервью с 3 пользователями и определите, какие проблемы они испытывают при работе с продуктом.
3. Упростите процесс регистрации в любом приложении, сократив количество шагов.
4. Проанализируйте, какие эмоции вызывает интерфейс (например, банковское приложение vs. развлекательное) и предложите улучшения.

5. Разработайте концепцию персонализированной главной страницы для пользователя на основе его поведения.

Домашнее задание 3

1. Нарисуйте на бумаге или в Figma черновой прототип нового функционала для известного приложения.

2. Сформулируйте гипотезу (например: "Кнопка в другом месте увеличит конверсию") и создайте прототип для тестирования.

3. Создайте кликабельный прототип в Figma/Framer, имитирующий базовый пользовательский сценарий.

4. Соберите обратную связь от 3 человек по вашему прототипу, записав их комментарии.

5. Внесите правки в прототип, учитывая результаты тестирования, и объясните изменения.

Примерное описание для проекта

Описание задания для проекта по теме "Прототипирование. Проверка гипотез с помощью прототипа"

Цель проекта: Разработать и протестировать интерактивный прототип цифрового продукта, чтобы проверить ключевые гипотезы о пользовательском опыте и функциональности, и на основе результатов предложить итеративные улучшения.

Задачи проекта:

Изучить виды прототипов и выбрать подходящий тип для проверки заданных гипотез.

Создать прототип, начиная от скетча и заканчивая интерактивным макетом, с учетом принципов UX-дизайна.

Провести тестирование прототипа на реальных пользователях и проанализировать результаты для подтверждения или опровержения гипотез.

Этапы выполнения проекта:

1. Анализ и планирование: Определить гипотезы для проверки, выбрать целевую аудиторию и тип прототипа (например, бумажный, цифровой или интерактивный).

2. Создание прототипа: Разработать скетчи, затем перейти к более детализированным версиям с использованием инструментов вроде Figma, Adobe XD или Sketch.

3. Тестирование: Провести юзабилити-тестирование с 5–10 пользователями, собирая обратную связь по метрикам usability (например, время выполнения задач, ошибки).

4. Анализ и итерации: Обработать данные тестирования, подтвердить гипотезы и предложить улучшения в виде обновленного прототипа.

5. Финализация: Подготовить отчет с результатами, прототипом и рекомендациями.

Критерии защиты проекта:

Студент должен представить прототип в цифровом формате (ссылка на интерактивный макет), отчет с описанием гипотез, процесса тестирования и результатов, а также ответить на вопросы комиссии о выборе методов и выводах. Защита проходит в форме презентации (10–15 минут) с демонстрацией прототипа.

Критерии оценки проекта:

- Качество прототипа (40%): Функциональность, интерактивность, соответствие принципам дизайна.
 - Анализ гипотез (30%): Глубина проверки, использование данных тестирования, обоснованность выводов.
 - Презентация и отчет (20%): Структура, ясность изложения, полнота документации.
 - Итеративные улучшения (10%): Качество предложений по доработке на основе тестирования.
- Общая оценка: отлично (90–100%), хорошо (75–89%), удовлетворительно (60–74%), неудовлетворительно (ниже 60%).

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Определите основную роль дизайна в разработке цифровых продуктов.	улучшение пользовательского опыта / обеспечение usability	УК-1
2	Назовите метод критического анализа источников информации для оценки дизайна интерфейсов.	сравнение гайдлайнов / обзор исследований	УК-1
3	Укажите инструмент синтеза данных из различных источников для решения задач в UX-дизайне.	карта эмпатии / пользовательские интервью	УК-1
4	Определите принцип системного подхода к анализу тенденций в UX/UI-дизайне.	интеграция технологий / прогноз изменений	УК-1
5	Назовите принцип управления процессами разработки цифровых продуктов в команде.	итеративный дизайн / Agile-методология	ОПК-3
6	Укажите элемент координации ресурсов для создания адаптивных интерфейсов.	распределение задач / тестирование устройств	ОПК-3
7	Определите алгоритм для эффективного прототипирования интерфейса.	скетчинг / интерактивное моделирование	ОПК-3
8	Назовите принцип работы информационных технологий, влияющий на визуальный дизайн.	адаптивность / отзывчивость	ОПК-4
9	Укажите метод сбора информации для анализа пользовательского пути.	наблюдение сессий / логи поведения	ОПК-4
10	Определите инструмент для анализа пользовательских данных после релиза продукта.	аналитика метрик / A/B-тестирование	ОПК-4
11	Назовите метод естественнонаучной дисциплины для экспериментального исследования юзабилити.	тестирование гипотез / наблюдение поведения	ПК-1
12	Укажите подход для интеграции методов в теоретическом анализе композиции дизайна.	комбинирование принципов / кейс-анализ	ПК-1
13	Определите практический результат применения итеративного дизайна в проекте.	оптимизация интерфейса / повышение конверсии	ПК-1
14	Назовите математический аппарат для расчета точек боли в User Flow.	статистический анализ / вероятностные модели	ПК-2
15	Укажите инструментальное средство для систематизации данных в Customer Journey Map.	Figma / Miro	ПК-2
16	Определите метод анализа информации для оценки эффективности прототипов.	кластерный анализ / сегментация пользователей	ПК-2

17	Назовите стандарт управления проектами для организации релизного процесса дизайна.	Scrum / Kanban	ПК-8
18	Укажите элемент планирования в проектной деятельности по созданию дизайн-документации.	определение этапов / оценка сроков	ПК-8
19	Определите практический опыт координации задач в тестировании интерфейсов.	проведение сессий / сбор обратной связи	ПК-8
20	Назовите принцип стандартов для организации взаимодействия с командой разработчиков.	совместное планирование / регулярные встречи	ПК-8