ЦЕНТРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ

УТВЕРЖДЕНА

Приказом ректора
АНО ВО «Центральный университет»
от «02» июня 2026 г. № 0602.37

Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Продуктовый дизайн. Базовый уровень»
дополнительной профессиональной программы –
программы профессиональной переподготовки
«Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 0215B0C000D1B3FEB44A37EE631E0C27D4
Владелец: Ивашкевич Евгений Васильевич
Действителен: с 13.01.2026 до 13.04.2027

Электронный документ

Москва
2026

Содержание

1. **Краткая характеристика дисциплины (модуля)** 3
2. **Тематический план** 5
3. **Содержание дисциплины (модуля)** 5
4. **Учебно-методическое обеспечение** 6
5. **Материально-техническое обеспечение** 6
6. **Методические и оценочные материалы** 8

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Изучение дисциплины (модуля) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень» позволяет слушателю освоить фундамент продуктового дизайна и выстроить логичный процесс проектирования цифрового интерфейса. Дисциплина формирует основу для дальнейшего профессионального роста в сфере UX/UI и разработки цифровых продуктов.

Дисциплина (модуль) изучается в 1 и 2 семестрах. Данная программа предназначена для 1-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся базовую систему знаний и практических навыков проектирования веб-интерфейсов от пользовательского сценария до интерактивного прототипа с учетом логики взаимодействия и визуальной целостности.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить принципы модульных и грид-систем, а также базовые UI-паттерны, используемые в веб-интерфейсах;
- освоить построение пользовательских сценариев и user flow с последующим переводом их в структуру экранов;
- научиться создавать вайрфреймы и различать этапы проектирования: скетч, вайрфрейм, визуальный макет и интерактивный прототип;
- сформировать навыки сборки базового UI-кита с учетом адаптивности, масштабируемости и визуальной целостности интерфейса;
- развить умение создавать интерактивные прототипы, тестировать ключевые сценарии и аргументированно презентовать интерфейсные решения.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- базовые принципы модульных и грид-систем в веб-интерфейсах;
- основные UI-паттерны: кнопки, поля ввода, чекбоксы, навигацию, карточки, модальные окна и уведомления;
- принципы построения пользовательского сценария и путь пользователя (user flow).
- разницу между скетчем, вайрфрейм, визуальным макетом и интерактивным прототипом;
- базовые принципы адаптивности, масштабируемости и визуальной целостности интерфейса.

уметь:

- проектировать пользовательский путь и переводить его в последовательность экранов;
- создавать вайрфреймы для веб-интерфейса с учётом логики сценария и задач пользователя;
- применять базовые и продвинутые UI-паттерны при проектировании интерфейса;
- собирать начальный UI-кит для продукта: типографику, цвета, кнопки, поля, карточки и другие базовые компоненты;
- создавать интерактивный прототип и проверять в нём ключевые сценарии взаимодействия.

владеть:

- базовым циклом проектирования веб-интерфейса: сценарий → путь пользователя (user flow) → вайрфрейм → UI-кит → прототип;
- навыком композиционной сборки интерфейса на основе модульной структуры и сетки;
- навыком подбора визуальной стилистики и референсов под задачу продукта.

— базовыми приёмами тестирования пользовательского сценария через интерактивный прототип;
— навыком презентации интерфейсного решения и аргументации проектных решений через задачи пользователя.

2. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Веб-паттерны и проектирование пользовательских сценариев	12	22		51	Кейсы, Мини-проекты
2	Финализация и предзащита финального проекта	4	6		15	Кейсы, Мини-проекты
	Экзамен			4		Проект
Итого:		***16***	***28***	***4***	***66***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***114***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***3***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Веб-паттерны и проектирование пользовательских сценариев	Модульные сетки в веб-дизайне. Работа с интерфейсом и сетками. Атомы и базовые компоненты. UI: кнопки и система компонентов. Навигация и контентные организмы. Разбираем структуру поплярного интерфейса и воссоздаем по новой сетке. Пользовательские сценарии и вайрфреймы: теория. Путь пользователя (Userflow). Вайрфреймы и референсы. Поиск и разработка вайрфреймов. Концепция и порядок сборки UI. Сборка UI.
2	Финализация и предзащита финального проекта	Консультация по проекту, подготовка к предзащите. Доработка UI. Предзащита финального проекта.

4. Учебно-методическое обеспечение

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

Каждый слушатель 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.

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

Основная литература:

1. Роббинс, Дж. Веб-дизайн для начинающих. HTML, CSS, JavaScript и веб-графика / Дж. Роббинс. - 5-е изд. - Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2021. - 943 с. - ISBN 978-5-9775-4050-6. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.ru/catalog/product/2140733.

2. 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:

1. Пушкарева, Т. П. Компьютерный дизайн : учебное пособие / Т. П. Пушкарева, С. А. Титова. - Красноярск : Сиб. федер. ун-т, 2020. - 192 с. - ISBN 978-5-7638-4194-7. - Текст : электронный. - URL: https://znanium.com/catalog/product/1819273.

5. 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

6. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, кейсы, мини-проекты, проект, 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 удается, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где слушатели активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Кейс – практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами, что позволяет слушателю применять теоретические знания на практике.

Слушатель самостоятельно разрабатывает стратегию решения поставленной задачи, что способствует развитию навыков критического мышления и самостоятельного принятия решений. Такой подход помогает подготовить будущих специалистов к реальным вызовам в их профессиональной деятельности.

Мини-проект — это краткосрочная практическая работа в малых группах на семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта слушатели проводят анализ проблемы, разрабатывают

техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

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

В процессе самостоятельной работы слушатели взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи слушателя 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)

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***.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Слушатель 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. Слушатель 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	Слушатель 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
6	Хорошо	

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

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

Активность	Вес	Количество	Описание
Кейсы	25%	6	Практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами
Мини-проекты	35%	5	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Экзамен	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень»: «0,25 × Кейсы + + 0,35 × Мини-проекты + 0,4 × Экзамен».

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1 и 2 семестрах.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерное описание задания и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1

Задание:

Вам дано описание цифрового продукта (например, сервис записи к врачу или онлайн-курсы). Необходимо определить ключевой пользовательский сценарий, построить путь пользователя (user flow), перевести его в последовательность экранов и разработать набор вайрфреймов на основе модульной сетки. В решении должны быть отражены базовые UI-паттерны (кнопки, поля, карточки, навигация) и логика композиции.

Критерии оценивания:

1. Логичность и полнота пользовательского сценария и пути пользователя (user flow).
2. Соответствие вайрфреймов задачам пользователя.
3. Корректное применение модульной сетки и базовых UI-паттернов.
4. Композиционная целостность и иерархия элементов.
5. Аргументированность защиты проектных решений.

Кейс 2

Задание:

На основе ранее разработанных вайрфреймов создайте базовый UI-кит продукта: типографику, цветовую палитру, кнопки, поля ввода, карточки и навигационные элементы. Необходимо продемонстрировать переход от структуры к визуальной системе, соблюдая принципы масштабируемости, адаптивности и консистентности интерфейса.

Критерии оценивания:

1. Целостность и системность UI-кита.
2. Корректная работа с типографикой, цветом и компонентами.
3. Логичность связи между вайрфреймами и визуальным решением.
4. Потенциал масштабирования и повторного использования компонентов.
5. Качество презентации визуальной системы.

Кейс 3

Задание:

Создайте интерактивный прототип ключевого сценария продукта и продемонстрируйте его работу. Проведите базовую проверку логики взаимодействия (проход по сценарию) и подготовьте краткую защиту, в которой объясните выбор структуры, UI-паттернов и визуальных решений.

Критерии оценивания:

1. Работоспособность и логичность интерактивного прототипа.
2. Последовательность пользовательского пути без логических разрывов.
3. Соответствие интерфейса заявленному сценарию.
4. Умение аргументировать принятые проектные решения.
5. Готовность учитывать обратную связь на этапе предзащиты.

Примерное описание заданий и критерии оценивания к мини-проектам

Мини-проект 1

Задание:

Команда получает описание цифрового продукта и один ключевой пользовательский сценарий. Необходимо определить цель пользователя, построить путь пользователя (user flow) с альтернативными ветками, спроектировать структуру 3–5 экранов в виде вайрфреймов и выстроить их на основе модульной сетки. Важно показать работу с атомами и базовыми компонентами (кнопки, поля, карточки, навигация) без детальной визуальной стилизации. В конце занятия команда презентует логику сценария и структуру экранов.

Критерии оценивания:

1. Логичность и целостность пользовательского сценария.
2. Корректность построения путь пользователя (user flow).
3. Грамотное использование модульной сетки.
4. Понимание структуры интерфейса через атомы и базовые компоненты.
5. Композиционная ясность вайрфреймов.
6. Аргументированность принятых решений.

Мини-проект 2

Задание:

На основе ранее разработанных вайрфреймов команда создает базовый UI-кит: типографическую систему, цветовую палитру, кнопки, поля ввода, карточки и навигационные элементы. Далее необходимо применить UI-кит к одному ключевому экрану и продемонстрировать переход от структурного решения к визуальному. Особое внимание уделяется иерархии, масштабируемости и консистентности компонентов.

Критерии оценивания:

1. Системность и целостность UI-кита.
2. Корректная работа с типографикой и визуальной иерархией.
3. Консистентность компонентов.
4. Связь визуального решения с логикой сценария.
5. Потенциал масштабирования интерфейса.
6. Аккуратность работы в Figma.

Мини-проект 3

Задание:

Команда создает интерактивный прототип ключевого пользовательского сценария. Необходимо настроить переходы между экранами, проверить логику взаимодействия и подготовить краткую предзащиту решения. В защите нужно объяснить структуру сценария, выбор UI-паттернов и принципы композиции.

Критерии оценивания:

1. Работоспособность прототипа.
2. Последовательность пользовательского пути без логических разрывов.
3. Соответствие интерфейса задачам пользователя.
4. Умение аргументировать проектные решения.
5. Готовность дорабатывать решение по обратной связи.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Задание:

Разработать концепцию веб-интерфейса цифрового продукта на основе заданного или самостоятельно выбранного брифа, продемонстрировав полный цикл продуктового проектирования.

В рамках проекта необходимо определить ключевую пользовательскую задачу и описать основной сценарий взаимодействия, зафиксировать структуру пользовательского пути (user flow) с учетом логики переходов и возможных альтернативных действий, спроектировать комплект экранов (не менее 5–8), отражающих весь сценарий, сформировать систему интерфейсных компонентов (типографика, цветовая система, кнопки, поля, карточки, навигационные элементы) и реализовать целостный визуальный интерфейс на основе модульной сетки.

Итогом работы должен стать интерактивный прототип, позволяющий пройти ключевой сценарий, а также структурированная презентация, объясняющая ход проектирования, логику решений и соответствие интерфейса задачам пользователя.

Критерии оценивания итогового проекта:

1. Последовательность и обоснованность проектных этапов от пользовательской задачи к финальному интерфейсу.
2. Глубина проработки структуры пользовательского пути и экранной логики.
3. Грамотное применение модульной сетки и принципов композиции.
4. Системность и согласованность компонентов интерфейса.
5. Функциональность и целостность интерактивного прототипа.
6. Визуальная аккуратность и масштабируемость решения.
7. Способность ясно и аргументированно представить проект и объяснить принятые решения.