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 2-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное понимание базового цикла продуктового проектирования и способность разрабатывать цифровой продукт от пользовательской проблемы до кликабельного прототипа и его аргументированной защиты.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить базовую логику создания цифрового продукта и методы UX-исследований, применяемые на этапе выявления пользовательской проблемы;
- освоить принципы построения CJM, пользовательских сценариев и информационной архитектуры продукта;
- научиться проектировать экраны и пользовательские сценарии с использованием UX- и UI-паттернов мобильных платформ;
- сформировать навыки разработки визуальной концепции, сборки UI-кита и создания кликабельного прототипа;
- развить умение презентовать продуктовое решение, аргументируя его через исследование, пользовательскую задачу и ценность продукта.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- базовую логику создания цифрового продукта: от пользовательской проблемы и исследования до прототипа и защиты проекта;
- основные методы UX-исследований: опрос, интервью, JTBD, CJM, анализ пользовательского сценария;
- принципы построения информационной архитектуры и пользовательских сценариев;
- базовые UX- и UI-паттерны мобильных платформ и понимает, как они помогают пользователю решать задачу;
- принципы создания визуальной концепции, UI-кит и кликабельного прототипа цифрового продукта.

уметь:

- формулировать пользовательскую проблему и объяснять ценность будущего продукта;
- проводить базовое UX-исследование и делать выводы для дальнейшего проектирования;
- строить CJM, путь пользователя (user flow) и информационную архитектуру продукта;
- проектировать экраны и пользовательские сценарии с опорой на UX-паттерны;
- разрабатывать UI-концепцию, собирать основные компоненты интерфейса и оформлять кликабельный прототип.

владеть:

- базовым циклом продуктового проектирования: исследование → сценарии → UX-структура → UI-концепция → прототип → защита;

— навыком перевода пользовательских задач в структуру цифрового продукта;
— базовыми инструментами визуальной проработки интерфейса: стилем, компонентами, UI-кит и системой экранов;
— навыком итерационной доработки продукта на основе тестирования, обратной связи и анализа пользовательского сценария;
— навыком презентации продуктового решения и аргументации дизайн-решений через пользовательскую задачу, исследование и ценность продукта.

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	Продуктовая логика	2	5	1	4	Кейсы, Домашнее задание
2	Информационная архитектура и сценарии	4	5	1	4	Кейсы, Домашнее задание
3	Проектирование мобильных приложений	8	14	1	13	Кейсы, Домашнее задание
4	Подготовка и предзащита итогового проекта	2	4	1	3	Кейсы, Домашнее задание
	Экзамен			4		Проект
Итого:		***16***	***28***	***8***	***24***	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		***76***				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		***2***				

3. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Продуктовая логика	Введение в дисциплину и продуктовая логика: теория. Введение в дисциплину и продуктовая логика: практика.
2	Информационная архитектура и сценарии	Информационная архитектура и сценарии: теория. Информационная архитектура и сценарии: практика.
3	Проектирование мобильных приложений	Проектирование UX с использованием паттернов: теория. Проектирование UX с использованием паттернов: практика. Поиск визуальной концепции и основы мобильного UI: теория. Поиск визуальной концепции и основы мобильного UI: практика. Основы мобильного UI - от концепции к экранам: теория. Основы мобильного UI - от концепции к экранам: практика. Практики проектирования мобильных приложений: теория. Практики проектирования мобильных приложений: практика.
4	Подготовка и предзащита итогового проекта	Как подготовиться к защите итогового проекта. Репетиция презентации с фидбеком. Предзащита итогового 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. 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.

2. 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.

Дополнительная литература:

1. 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.

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, домашние задания, 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.

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.

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)

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

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, 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	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
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 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.
6	Хорошо	
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	10%	7	Практическая работа слушателей над реальными или смоделированными задачами
Домашние задания	30%	4	Набор задач по темам недели
Экзамен	60%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень»: «0,1 × Кейсы + + 0,3 × Домашние задания + 0,6 × 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:

Команда получает описание гипотетического цифрового сервиса (например, приложение для учета расходов или сервис поиска спортивных мероприятий). Необходимо определить ключевую пользовательскую проблему, сформулировать ценностное предложение продукта, обозначить целевую аудиторию и объяснить, почему предлагаемое решение имеет продуктовый потенциал. Итогом работы должна стать краткая концепция продукта с аргументацией через пользовательскую задачу и логику ценности.

Критерии оценивания:

1. Четкость и обоснованность формулировки пользовательской проблемы.
2. Логичность связи между проблемой и предлагаемым решением.
3. Понимание целевой аудитории и ее потребностей.
4. Структурированность продуктовой концепции.
5. Убедительность и ясность защиты идеи.

Кейс 2

Задание:

На основе предложенной продуктовой идеи разработайте информационную архитектуру мобильного приложения и ключевой пользовательский сценарий. Необходимо построить путь пользователя (user flow), определить структуру экранов и описать логику переходов между ними. Важно показать, как структура продукта помогает пользователю достичь цели без лишних шагов.

Критерии оценивания:

1. Логичность и последовательность пользовательского сценария.
2. Целостность информационной архитектуры.
3. Минимизация лишних действий и когнитивной нагрузки.
4. Соответствие структуры задачам пользователя.
5. Обоснование выбранных решений при защите.

Кейс 3

Задание:

Разработайте концепцию 2–3 ключевых экранов мобильного приложения на основе ранее созданной архитектуры. Используйте базовые UX-паттерны мобильных платформ, продумайте визуальную концепцию и соберите начальный UI-набор (цвет, типографика, кнопки, базовые элементы). Подготовьте краткую презентацию, объясняющую логику UX-решений и визуальной системы.

Критерии оценивания:

1. Корректное использование мобильных UX-паттернов.
2. Логика и удобство пользовательского взаимодействия.
3. Целостность и согласованность визуальной концепции.
4. Системность базовых UI-компонентов.
5. Способность аргументировать интерфейсные решения через задачи пользователя.

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

Выберите существующий цифровой продукт (мобильное приложение или веб-сервис) и проанализируйте его с точки зрения продуктовой логики.

Определите ключевую пользовательскую проблему, которую решает продукт, сформулируйте ценностное предложение, опишите целевую аудиторию и основной

сценарий использования. Дополнительно проанализируйте, в чем заключается конкурентное преимущество продукта и какую метрику можно считать его ключевой.

В завершение предложите одно улучшение продукта, обосновав его через пользовательскую задачу и потенциальную ценность.

Домашнее задание 2

Разработайте концепцию мобильного приложения (по выбору или на основе ранее предложенной идеи).

Определите ключевой пользовательский сегмент и одну приоритетную задачу пользователя. Постройте CJM или краткий пользовательский сценарий, затем разработайте путь пользователя (user flow) с указанием экранов и переходов. На основе этого создайте схему информационной архитектуры продукта (основные разделы, вложенность, логика навигации).

Сделайте вывод о том, насколько структура продукта помогает пользователю достичь цели быстро и понятно.

Домашнее задание 3

На основе разработанной архитектуры создайте 3–5 экранов мобильного приложения.

Используйте релевантные UX-паттерны мобильных платформ, продумайте навигацию, структуру контента и взаимодействие пользователя с интерфейсом. Далее разработайте базовую визуальную концепцию: цветовую палитру, типографику, стиль компонентов. Соберите минимальный UI-кит и примените его к созданным экранам.

Подготовьте краткий интерактивный прототип ключевого сценария и объясните логику выбранных UX- и UI-решений.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Цель проекта:

Разработать концепцию мобильного цифрового продукта, пройдя полный цикл базового продуктового проектирования: от формулировки пользовательской проблемы до создания интерактивного прототипа и его аргументированной защиты.

Задачи и этапы выполнения:

1. **Формулировка продуктовой логики:**

Определить целевую аудиторию и ключевую пользовательскую проблему, сформулировать ценностное предложение продукта и описать его основную цель.

2. **Разработка сценария и архитектуры:**

Описать ключевой пользовательский сценарий, построить путь пользователя (user flow), спроектировать информационную архитектуру мобильного приложения (основные разделы, структура навигации, логика переходов).

3. **Проектирование UX-структуры:**

Разработать структуру 5–8 экранов, отражающих ключевой сценарий, применяя релевантные мобильные UX-паттерны и принципы удобства взаимодействия.

4. **Создание UI-концепции:**

Сформировать базовую визуальную систему (цвет, типографика, компоненты), собрать минимальный UI-кит и применить его к разработанным экранам с учетом целостности и масштабируемости интерфейса.

5. **Прототипирование и подготовка защиты:**

Создать кликабельный прототип ключевого сценария, протестировать его логику и подготовить структурированную презентацию проекта, отражающую ход проектирования и аргументацию решений.

Критерии оценивания

1. Логичность и обоснованность продуктовой концепции.
2. Целостность информационной архитектуры и пользовательского сценария.

3. Корректное применение мобильных UX-паттернов.
4. Системность и визуальная согласованность UI-решений.
5. Работоспособность прототипа и убедительность финальной защиты проекта.