

УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«07» марта 2024 г.
Протокол №1

**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: 2024

**Москва
2024**

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 | <ul style="list-style-type: none"> - 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»: « $0,4 \times$ среднее за домашние задания + $0,6 \times$ экзамен».

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 |