
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Вайбкодинг»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

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	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Вайбкодинг» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по специальности 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)», утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1004 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Вайбкодинг» обеспечивает подготовку обучающихся к проектированию комплексных цифровых и цифрово-физических решений, формирующих устойчивую пользовательскую ценность и конкурентные преимущества продукта или сервиса. Освоение курса позволяет интегрировать стратегическое мышление, исследовательские методы и проектную практику в рамках экосистемного подхода к проектированию человеческого опыта.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 54.04.01 Дизайн, профиль «Проектирование человеческого опыта (Human Experience Design)» и входит в обязательную часть Блока 1.

Дисциплина (модуль) изучается на 1 и 2 курсе во 2 и 3 семестрах. Данная программа предназначена для 3-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся системное понимание принципов работы нейросетей и развить практические навыки использования ИИ-инструментов для создания цифровых решений в логике вайбкодинга.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- сформировать знания о базовых принципах работы ИИ-моделей, их возможностях и ограничениях, а также об этических и правовых аспектах их использования;
- освоить принципы промпт-инжиниринга и научить формулировать точные, структурированные и результативные запросы к ИИ;
- развить умение выбирать и применять различные ИИ-сервисы для анализа информации, ресерча, генерации текстов, визуалов и кода;
- сформировать навыки декомпозиции продуктовой идеи и создания простых цифровых прототипов с использованием ИИ;
- развить способность к итеративной работе с нейросетью, включая проверку достоверности, доработку результата и его профессиональную презентацию.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- возможности и ограничения вайбкодинга как подхода к созданию цифровых прототипов с помощью ИИ;
- базовую структуру цифрового продукта: интерфейс, пользовательский сценарий, данные, логику взаимодействия и публикацию проекта;
- принципы постановки задачи для ИИ-инструментов: описание цели, пользователя, функций, ограничений и ожидаемого результата;
- основные этапы создания минимального жизнеспособного продукта (MVP): формулировка идеи, сборка прототипа, тестирование, доработка и презентация решения;
- базовые требования к проверке сгенерированных искусственным интеллектом решений: работоспособность, безопасность, устойчивость сценария и понятность интерфейса.

уметь:

- формулировать продуктовую задачу для создания цифрового прототипа: определять проблему, пользователя, сценарий и минимальный набор функций;

- использовать ИИ-инструменты для генерации, доработки и отладки простых веб-интерфейсов и продуктовой логики;
- создавать и публиковать простые цифровые прототипы: лендинг, форму, мини-сервис, CRM, сервис бронирования или Telegram-бот;
- работать с простыми данными: формами, таблицами, карточками, статусами, заявками или базовыми интеграциями;
- тестировать прототип, находить ошибки, фиксировать ограничения и дорабатывать решение на основе обратной связи.

владеть:

- базовым процессом вайбкодинга: от постановки задачи и промптинга до сборки, проверки и публикации прототипа;
- приёмами работы с ИИ как помощником в разработке: уточнение промптов, итеративная доработка, поиск ошибок и улучшение результата;
- навыком сборки минимально жизнеспособного продукта (MVP) с понятным пользовательским сценарием и минимально необходимой функциональностью;
- базовыми способами проверки качества прототипа: пользовательское тестирование, проверка сценариев, выявление багов и оценка ограничений;
- навыком презентации минимально жизнеспособного продукта (MVP): демонстрирует работу прототипа, объясняет принятые решения, ограничения и дальнейшие шаги развития.

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)
ОПК-3.	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	ОПК-3.1.	Знает основы концептуального проектирования и методы научного обоснования дизайнерских решений
		ОПК-3.2.	Умеет создавать и синтезировать инновационные проектные идеи, учитывая функциональные и эстетические потребности пользователей
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и реализации креативных дизайн-проектов в различных сферах человеческого опыта
ПК-3.	Способен применять профессиональные инструменты, современные информационные технологии и методы проектной деятельности для разработки и реализации решений в сфере дизайна	ПК-3.1.	Знает современные инструменты, информационные технологии и методы разработки и реализации дизайнерских решений, а также требования к подготовке материалов для различных сред и форматов
		ПК-3.2.	Умеет использовать профессиональные средства проектирования, визуализации, макетирования и прототипирования с применением современных информационных технологий при выполнении задач различной направленности
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт применения цифровых и аналоговых инструментов, современных информационных технологий, соблюдения технических требований и подготовки материалов к передаче в производство или разработку
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна

	продуктов и сценариев будущего	ПК-5.2.	Умеет проводить исследовательские проекты, анализировать данные и формулировать инновационные концепции
		ПК-5.3.	Имеет практический опыт разработки прототипов и сценариев, основанных на критическом анализе и футуристических предположениях

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Введение в вайбкодинг	2	2		3	Кейс
2	Инструменты вайбкодинга	2	2	1	3	Кейс
3	Постановка задачи для ИИ	2	2		3	Кейс
4	Архитектура простого цифрового продукта	2	2	1	4	Кейс
5	Прототипирование лендинга	2	2		3	Кейс
6	Публикация проекта	2	2		3	Кейс
7	Интерфейс и пользовательский сценарий	3	3	1	4	Кейс
8	Работа с данными	2	2		3	Кейс
9	Создание мини-CRM	2	2		3	Кейс
10	Интеграции и автоматизация	2	2		3	Кейс
11	Сервис бронирования	2	2		3	Кейс
12	Минимально жизнеспособный продукт (MVP) цифрового сервиса	3	3	1	4	Кейс
13	Telegram-бот как минимально жизнеспособный продукт (MVP)	2	2		3	Кейс
14	Тестирование и улучшение проекта	2	2		4	Кейс
	Зачет с оценкой			4		Проект
Итого:		30	30	8	46	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		114				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		3				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в вайбкодинг	Что такое вайбкодинг. Чем он отличается от классического программирования. Возможности и ограничения подхода. Роль ИИ в создании цифровых продуктов.
2	Инструменты вайбкодинга	Обзор ИИ-инструментов для генерации кода, интерфейсов и прототипов. Cursor, Replit, Lovable/Bolt, ChatGPT/Claude, GitHub, Vercel/Netlify.

3	Постановка задачи для ИИ	Как описывать продуктовую задачу: цель, пользователь, сценарий, функциональность, ограничения. Структура хорошего промпта для разработки.
4	Архитектура простого цифрового продукта	Из чего состоит цифровой сервис: интерфейс, данные, логика, авторизация, интеграции, деплой. Базовая схема фронтэнд/бэкэнд/API.
5	Прототипирование лендинга	Создание одностраничного сайта: структура, блоки, призыв к действию (CTA), адаптивность, визуальная система. Генерация и доработка кода с помощью ИИ.
6	Публикация проекта	Деплой лендинга. Работа с репозиторием, доменом, ссылкой на проект. Проверка работоспособности и базовая отладка ошибок.
7	Интерфейс и пользовательский сценарий	Проектирование пользовательского пути. Как переводить сценарий в структуру экранов и состояний. Связь Figma-прототипа и рабочей версии.
8	Работа с данными	Таблицы, базы данных, формы, заявки, сохранение информации. Простая логика CRUD: создать, прочитать, изменить, удалить.
9	Создание мини-CRM	Разработка простой CRM-системы: карточки клиентов/заявок, статусы, фильтры, уведомления, базовая админка.
10	Интеграции и автоматизация	Подключение внешних сервисов: формы, Гугл-таблицы, Telegram, email-уведомления, no-code/low-code-интеграции.
11	Сервис бронирования	Создание сервиса с динамическими статусами: выбор слота, подтверждение, отмена, уведомления, простая логика доступности.
12	Минимально жизнеспособный продукт (MVP) цифрового сервиса	Что такое минимально жизнеспособный продукт (MVP) в цифровом продукте. Как выбирать минимальный набор функций. Как не перегрузить проект лишней функциональностью.
13	Telegram-бот как минимально жизнеспособный продукт (MVP)	Создание простого Telegram-бота: сценарий общения, команды, хранение данных, уведомления, связь с внешними таблицами или базами.
14	Тестирование и улучшение проекта	Проверка пользовательского сценария, поиск ошибок, работа с багами, улучшение интерфейса, безопасность и ограничения ИИ-сгенерированного кода.

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. Кузьменко, О. В. Промптология. Искусство диалога с нейросетями : научно-популярное издание / О. В. Кузьменко. – Москва ; Вологда : Инфра-Инженерия, 2025. – 224 с. – ISBN 978-5-9729-2715-9. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2225347>.

2. Булгакова, И. А. Искусственный интеллект и авторское право в сфере культуры : учебное пособие / И. А. Булгакова, И. Ю. Никодимов, М. Ю. Новиков ; под общ. ред. Е. А. Пахомовой ; Российская государственная специализированная академия искусств. - Москва : Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2025. - 154 с. - ISBN 978-5-394-06206-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2198426>.

Дополнительная литература:

1. Станкевич, Л. А. Интеллектуальные системы и технологии : учебник и практикум для вузов / Л. А. Станкевич. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 478 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-20363-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583592>.

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) «Вайбкодинг» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, кейсы, 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 удастся, 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 студенты 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 студентов над реальными или смоделированными задачами, что позволяет студенту применять теоретические знания на практике.

Студент 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.

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 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) «Вайбкодинг»

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 *зачета с оценкой*, 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	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,
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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 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.

Дисциплина (модуль) «Вайбкодинг» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Кейсы	40%	4	Практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами
Зачет с оценкой	60%	1	Проект – Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Вайбкодинг»: $\langle 0,6 \times \text{Домашние задания} + 0,4 \times \text{Зачет с оценкой} \rangle$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Вайбкодинг» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины во 2 и 3 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные описания заданий и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1. Лендинг для проверки продуктовой гипотезы

Ситуация: стартап хочет проверить интерес к новому сервису по подбору наставников. Необходимо за 1 занятие создать минимально жизнеспособный продукт (MVP-лендинг) с формой заявки и опубликовать его.

Задание

1. Сформулировать цель продукта и целевую аудиторию.
2. Описать пользовательский сценарий (что пользователь делает на странице).
3. Составить структурированный промпт для генерации лендинга.
4. Сгенерировать и доработать код страницы с помощью ИИ.
5. Добавить форму сбора заявок (можно через интеграцию с таблицей).

6. Опубликовать проект и подготовить краткую защиту архитектуры решения.

Критерии оценивания

- Четкость постановки задачи для ИИ и структура промпта.
- Логичность пользовательского сценария и структуры лендинга.
- Работоспособность опубликованной версии.
- Осознанность доработок и понимание ограничений ИИ-кода.
- Качество аргументации при защите.

Кейс 2. Мини-CRM для обработки заявок

Ситуация: небольшая школа получает заявки вручную и теряет часть клиентов.

Нужно создать простую CRM для учета заявок.

Задание

1. Определить минимальный набор функций минимально жизнеспособного продукта (MVP).
2. Спроектировать структуру данных (поля карточки клиента).
3. Сформулировать промпт для генерации базовой версии CRM.
4. Реализовать CRUD-логику (создание, просмотр, изменение, удаление).
5. Протестировать систему и выявить слабые места.
6. Подготовить демонстрацию логики продукта.

Критерии оценивания

• Обоснованность выбора функционала минимально жизнеспособного продукта (MVP).

- Понимание архитектуры продукта (интерфейс, данные, логика).
- Корректная работа с данными и базовой логикой.
- Качество тестирования и выявления ошибок.
- Умение объяснить принятые проектные решения.

Кейс 3. Telegram-бот как минимально жизнеспособный продукт (MVP сервиса)

Ситуация: необходимо быстро проверить гипотезу сервиса бронирования консультаций через Telegram-бота.

Задание

1. Описать пользовательский путь (от старта до подтверждения записи).
2. Сформулировать промпт для генерации структуры бота.
3. Реализовать базовую логику выбора слота и подтверждения.
4. Добавить уведомление (сообщение пользователю).
5. Провести тестирование сценария и исправить ошибки.
6. Защитить логику минимально жизнеспособного продукта (MVP) и объяснить, что в продукте является минимально необходимым.

Критерии оценивания

- Четкость пользовательского сценария.
- Работоспособность ключевого функционала.
- Осознанная работа с ограничениями ИИ-кода.
- Понимание принципов минимально жизнеспособного продукта (MVP).
- Качество презентации и демонстрации.

Кейс 4. Интеграции и автоматизация сервиса

Ситуация: создан лендинг с формой заявки, но заявки не обрабатываются автоматически. Нужно настроить интеграцию с таблицей и уведомлением.

Задание

1. Определить схему движения данных (форма → база → уведомление).
2. Выбрать инструмент интеграции (no-code или код).
3. Сформулировать промпт для настройки интеграции.

4. Реализовать передачу данных и тестовое уведомление.
5. Проверить корректность работы.
6. Обосновать архитектуру интеграции.

Критерии оценивания

- Понимание архитектуры цифрового продукта.
- Корректная работа интеграций.
- Логичность схемы передачи данных.
- Умение тестировать и находить ошибки.
- Аргументированность защиты решения.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите этап разработки цифрового продукта, на котором формулируется минимально жизнеспособная версия сервиса.	Концептуализация / Формирование минимально жизнеспособного продукта MVP	ОПК-3
2.	Назовите процесс объединения интерфейса, логики и данных в целостный цифровой продукт.	Проектный синтез / Синтез	ОПК-3
3.	Укажите способ обоснования выбора функциональности при создании минимально жизнеспособного продукта (MVP).	Приоритизация	ОПК-3
4.	Назовите форму представления пользовательского сценария до генерации кода.	Прототип / Сценарная схема	ОПК-3
5.	Укажите тип проектного мышления, предполагающий генерацию и проверку гипотез через ИИ.	Гипотезирование	ОПК-3
6.	Назовите процесс последовательного улучшения цифрового решения после генерации кода.	Итерация / Итерационная доработка	ОПК-3
7.	Укажите этап разработки, на котором принимается решение о публикации продукта в сети.	Деплой / Публикация	ОПК-3
8.	Назовите инструмент размещения проекта в удалённом репозитории.	GitHub	ПК-3
9.	Укажите платформу для публикации и размещения лендинга в сети.	Vercel / Netlify	ПК-3
10.	Назовите редактор кода с поддержкой ИИ для генерации и доработки проекта.	Cursor	ПК-3
11.	Укажите онлайн-среду для запуска и тестирования кода без локальной установки.	Replit	ПК-3
12.	Назовите структуру взаимодействия фронтэнда и бэкенда через посредника.	API	ПК-3
13.	Укажите базовую логику работы с данными, включающую создание, чтение, изменение и удаление.	CRUD	ПК-3
14.	Назовите процесс проверки корректности работы цифрового продукта после публикации.	Тестирование	ПК-3

15.	Укажите этап проектирования, на котором формулируется пользовательская проблема и цель сервиса.	Постановка задачи	ПК-5
16.	Назовите метод проверки жизнеспособности продуктовой идеи через создание упрощённой версии.	Минимально жизнеспособный продукт (MVP)	ПК-5
17.	Укажите подход к выявлению ошибок в пользовательском сценарии до масштабирования продукта.	Юзабилити-тестирование / Тестирование сценария	ПК-5
18.	Назовите процесс анализа ограничений ИИ-сгенерированного кода перед внедрением.	Критический анализ	ПК-5
19.	Укажите способ оценки рисков при интеграции внешних сервисов в цифровой продукт.	Анализ рисков	ПК-5
20.	Назовите метод исследования поведения пользователя при работе с интерфейсом.	Наблюдение	ПК-5