
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень»**

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

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

Специализация: Продуктовый дизайн

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) «Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень» 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) «Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень» обеспечивает подготовку обучающихся к решению сложных продуктовых задач в условиях реального бизнеса, где визуальная выразительность, концептуальная глубина и культурная релевантность становятся ключевыми конкурентными преимуществами. Освоение дисциплины позволяет создавать уникальные, обоснованные и профессионально оформленные интерфейсные решения, отвечающие современным стандартам цифрового проектирования.

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 как дисциплина по выбору, подлежащая обязательному изучению на специализации «Продуктовый дизайн».

Дисциплина (модуль) изучается на 1 и 2 курсе в 1, 2, 3 и 4 семестрах. Данная программа предназначена для 3-го семестра.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся продвинутые компетенции в области концептуального и визуального проектирования интерфейсов на основе синтеза эстетики, функциональности, культурного контекста и реальных бизнес-задач.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- сформировать системное понимание принципов построения интерфейсов, законов визуальной иерархии и композиции как основы эффективного и эстетически выверенного продукта;
- развить способность генерировать нестандартные концептуальные идеи на основе анализа пользовательских задач, болей и культурных кодов;
- научить применять референсы, визуальные артефакты и наблюдения городской среды как инструменты дизайнерского мышления и источники инсайтов;
- освоить приёмы адаптации концептуальных решений к реальным продуктовым контекстам с учётом пользовательских сценариев и бизнес-целей;
- сформировать навык комплексной разработки и профессиональной презентации финального визуального артефакта с обоснованием стилизованных и проектных решений.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- понятие интерфейса, принципы построения пользовательского интерфейса, роль деталей, плотности элементов в формировании эффективного и эстетически выверенного интерфейса;
- основные законы визуальной иерархии, композиции и восприятия интерфейса, влияющие на удобство и понятность продукта;
- методы концептирования нестандартных решений и практические приемы;
- методы работы с референсами, визуальной эстетикой и культурными кодами как источниками вдохновения для создания осмысленных дизайнерских решений;

— принципы тендерного проектирования: анализ продукта, формулировка задачи, выбор целевой аудитории и визуального направления на разных уровнях сложности;
уметь:

- формировать визуальную структуру интерфейса с использованием иерархии, плотности и композиции для повышения читаемости и удобства восприятия;
- генерировать концепты дизайна на основе анализа пользовательских задач и боли, применяя методы творческого мышления;
- обогащать визуальные идеи с помощью цифровых инструментов, включая генерацию изображений с помощью нейросетей и встраивание динамических элементов;
- адаптировать концептуальные идеи под реальные продуктовые контексты, учитывая пользовательские сценарии и бизнес-задачи;
- анализировать визуальные артефакты и культурные объекты (архитектура, повседневные практики) как источники вдохновения для дизайна пользовательского интерфейса;

владеть:

- навыками решения реальных бизнесовых задач для существующих продуктов — от анализа задачи и выбора аудитории до разработки визуальной системы и обоснования дизайнерских решений;
- навыками концептирования и создания нестандартных, ярких и берндиншовых идей для интерфейсов: синтез стилей, культурных кодов и пользовательских ожиданий при работе с открытыми и сложными проектными задачами;
- практикой работы с референсами и применения их в реальной рабочей задаче;
- практикой городского наблюдения и рефлексии как инструментами развития дизайнерского мышления и сбора инсайтов из реальной среды;
- подготовкой финального визуального артефакта, включающего обоснование стиля, выбор решений и презентацию концепции в профессиональной форме.

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-1.	Способен проектировать цифровые продукты и сервисы, формируя архитектуру пользовательского опыта и обеспечивая функциональность, удобство и достижение целевых метрик	ПК-1.1.	Знает методы исследования пользовательского опыта, принципы построения информационной архитектуры, проектирования цифровых интерфейсов и оценки их эффективности
		ПК-1.2.	Умеет разрабатывать пользовательские сценарии, структуру цифрового продукта, интерактивные прототипы и спецификации для разработки
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения пользовательских исследований и юзабилити-тестирования, анализа продуктовых метрик и итерационной доработки интерфейсов цифровых сервисов
ПК-4.	Способен руководить процессом разработки объектов и систем визуальной информации, обеспечивая координацию команды и соблюдение регламентов визуального стиля	ПК-4.1.	Знает основы управления проектами, принципы художественного руководства и разработки регламентов визуальной идентичности
		ПК-4.2.	Умеет планировать и координировать работу команды дизайнеров, контролировать качество и сроки выполнения задач

		ПК-4.3.	Имеет практический опыт руководства проектами в области визуальной коммуникации и внедрения стандартов визуальной коммуникации
ПК-5.	Способен применять методы дизайн-исследований и критический подход для создания инновационных продуктов и сценариев будущего	ПК-5.1.	Знает современные методы дизайн-исследований, спекулятивного и критического дизайна
		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	Основы UI-дизайна	4	8	2	11	Домашнее задание Кейс
2	Концептуальное мышление	4	9	2	11	Домашнее задание Кейс Проект
3	От концепции к продукту: визуальная UI-стратегия	4	8	2	12	Домашнее задание Кейс
4	Креативный анализ и разбор UI-артефактов	4	9	2	12	Домашнее задание Кейс Проект
5	Практика тендерного проектирования: базовый уровень	4	8	2	12	Домашнее задание Кейс
6	Практика тендерного проектирования: продвинутый уровень	5	9	2	12	Домашнее задание Кейс
7	Рефлексия и выход в город	5	9	2	12	Домашнее задание Кейс
	Экзамен			4		
Итого:		30	60	18	82	
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 UI-дизайна	Введение в UI: понятие интерфейса, принципы построения дизайна, роль деталей, плотности и сценария. Анализ баланса между функциональностью и эстетикой. Формирование визуальной структуры: иерархия элементов, плотность списка, композиция, восприятие интерфейса.
2	Концептуальное мышление	Обогащение концептов с помощью нейросетей: генерация визуальных решений, встраивание видео и динамических элементов. Этапы: от абстрактного к осмысленному образу. Смешение стилей: интеграция кинематографических и привычных визуальных решений. Работа со скоростью создания концептов — от идеи до прототипа.
3	От концепции к продукту: визуальная UI-стратегия	Приземление UI-концепций в продуктовый контекст: адаптация визуальной идеи под реальные задачи и пользовательские сценарии. Работа с референсами: поиск и анализ визуальных образов, связанных с задачей. Визуальная эстетика как носитель смысла. Примеры: архитектура, культурные объекты (например, дом

		Наркомфина) как источник вдохновения для продуктов (еда, парковка, уборка).
4	Креативный анализ и разбор UI-артефактов	Экватор дисциплины и промежуточная рефлексия. Интенсив-дизайн: культурный и визуальный анализ в контексте Японии. Погружение в визуальные, поведенческие и культурные коды. Анализ артефактов, среды и повседневных практик как источника вдохновения. Мастерская: разбор артефактов с интенсив-дизайна. Анализ культурных особенностей, визуальных кодов и их адаптация в продуктовый дизайн.
5	Практика тендерного проектирования: базовый уровень	Старт работы над тендерной концепцией: анализ продукта, формулировка задачи, выбор целевой аудитории и визуального направления. Проработка тендерной концепции: развитие идеи, создание визуальной системы, обоснование выбора стиля и решений.
6	Практика тендерного проектирования: продвинутый уровень	Старт работы над сложной тендерной концепцией: интеграция мультидисциплинарных подходов, работа с неоднозначными и открытыми задачами. Проработка продвинутой концепции: синтез стилей, культурных кодов и пользовательских ожиданий. Подготовка финального визуального артефакта.
7	Рефлексия и выход в город	Выход в город: наблюдение за реальными средами, сбор визуальных и поведенческих данных. Рефлексия как инструмент развития дизайнерского мышления. Подведение итогов семестра: синтез пройденного, защита финальных работ, обратная связь, рефлексия личного роста и профессионального развития.

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. Полуэктова, Н. Р. Разработка веб-приложений : учебник для вузов / Н. Р. Полуэктова. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 204 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-18645-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/588458>.

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>.

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. Продвинутый уровень» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, кейсы, проекты, 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.

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.

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) «Продуктовый дизайн. Продвинутый 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	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
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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 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 (модулю), 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) «Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	7	Набор задач по темам недели
Кейс	20%	7	Практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами
Проект	20%	2	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Экзамен	30%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень»: $0,3 \times \text{Домашние задания} + 0,2 \times \text{Кейс} + 0,2 \times \text{Проект} + 0,3 \times \text{Экзамен}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Продвинутый уровень» определяется как среднее арифметическое оценок, полученных за освоение дисциплины в 1, 2, 3 и 4 семестрах, и выставляется в диплом об образовании.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание по теме «Основы UI-дизайна»

Выберите два экрана реального цифрового продукта (приложение или веб-сервис) и выполните сравнительный анализ:

1. Опишите принципы построения интерфейса каждого экрана.
2. Проанализируйте визуальную иерархию и плотность элементов.
3. Оцените баланс между функциональностью и эстетикой.
4. Выявите сильные и слабые стороны композиции.
5. Предложите конкретные улучшения с обоснованием.

Формат: аналитическая записка 3–5 страниц + скриншоты с аннотациями.

Домашнее задание по теме «Концептуальное мышление»

Выберите абстрактное понятие (например, «скорость», «тишина», «доверие») и:

1. Сформулируйте визуальный образ на основе выбранного понятия.
2. Сгенерируйте 5–7 изображений с помощью нейросетей.
3. Проведите итерации уточнения результата.
4. Попробуйте смешать два визуальных стиля.
5. Подготовить мудборд с описанием, как образ может стать основой интерфейсного концепта.

Формат: мудборд + пояснительная записка 2–3 страницы.

Домашнее задание по теме

«От концепции к продукту: визуальная UI-стратегия»

Выберите культурный объект или архитектурное сооружение и:

1. Проанализируйте его визуальные и смысловые характеристики.
2. Определите, какой продукт или сервис мог бы опираться на эту эстетику.
3. Соберите мудборд из 10–15 референсов.
4. Опишите, как образ трансформируется в интерфейсное решение.
5. Подготовьте 2–3 экрана-наброска с применением выбранной эстетики.

Формат: мудборд + эскизы экранов + пояснение 2–3 страницы.

Домашнее задание по теме «Креативный анализ и разбор UI-артефактов»

Выберите культурную среду или страну (помимо Японии, изученной на занятии) и:

1. Проведите визуальный анализ среды: характерные образы, цвета, формы.
2. Опишите поведенческие паттерны, которые отражаются в визуальной культуре.
3. Выявите 3–5 культурных кодов, применимых в продуктовом дизайне.
4. Подберите 2–3 примера продуктов, уже использующих эти коды.
5. Предложите концептуальную идею интерфейса, вдохновлённую этой культурой.

Формат: аналитическая записка 4–6 страниц + визуальные примеры.

Домашнее задание по теме «Практика тендерного проектирования: базовый уровень»

Выберите реальный продукт и разработайте концепцию тендерного предложения:

1. Проанализируйте продукт: аудитория, задачи, текущая визуальная система.

2. Сформулируйте задачу редизайна или обновления визуального стиля.
 3. Определите целевую аудиторию и визуальное направление.
 4. Соберите референсы и создайте мудборд.
 5. Подготовьте 3–4 экрана концепции с кратким обоснованием.
- Формат: мудборд + экраны + пояснение 3–4 страницы.

Примерные задания и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1

Задание:

Команда получает культурный или визуальный контекст (например, японская городская среда, модернистская архитектура, уличная навигация мегаполиса).

Необходимо провести краткий анализ визуальных и поведенческих кодов среды, выделить 3–5 принципов (ритм, плотность, композиция, цвет, сценарность), а затем разработать UI-концепцию цифрового продукта, основанную на этих принципах. Важно показать путь «от абстрактного образа к прикладному интерфейсу» и продемонстрировать 1–2 ключевых экрана, отражающих визуальную стратегию.

Критерии оценивания:

1. Глубина анализа культурного или визуального контекста.
2. Логика перевода образа в интерфейсные принципы.
3. Целостность визуальной структуры и иерархии.
4. Баланс между эстетикой и функциональностью.
5. Убедительность защиты концепции.

Кейс 2

Задание:

Команда получает абстрактную визуальную идею (например, «интерфейс как кинематографичный опыт» или «интерфейс как архитектурное пространство») и описание реального продукта (например, сервис парковки или доставки еды).

Необходимо адаптировать концепцию под конкретный пользовательский сценарий: определить целевую аудиторию, сформировать визуальную UI-стратегию, переработать элементы интерфейса с учетом плотности, композиции и навигации, а затем представить прототип ключевого сценария. Важно показать, какие элементы концепции сохранены, а какие трансформированы под реальные ограничения.

Критерии оценивания:

1. Логичность адаптации концепции под продуктовую задачу.
2. Связь визуальной эстетики с пользовательским сценарием.
3. Продуманность структуры интерфейса и плотности элементов.
4. Осмысленность работы с референсами.
5. Способность аргументировать выбор решений.

Кейс 3

Задание:

Команда получает условный тендерный бриф с открытой задачей (например, «создать цифровой сервис для нового городского пространства»).

В течение занятия необходимо проанализировать продукт и аудиторию, сформулировать визуальное направление, синтезировать культурные и продуктовые коды, разработать концепцию интерфейса и подготовить один финальный визуальный артефакт (ключевой экран или концептуальный прототип).

Проект защищается в формате краткого тендерного питча с акцентом на стратегию, идею и визуальный язык.

Критерии оценивания:

1. Глубина анализа задачи и аудитории.

2. Целостность и оригинальность визуальной концепции.
3. Уровень синтеза культурных и продуктовых кодов.
4. Качество финального визуального артефакта.
5. Структурированность и убедительность тендерной защиты.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Проект 1

Цель проекта: разработать и представить законченную тендерную визуальную концепцию редизайна интерфейса цифрового продукта, демонстрирующую умение синтезировать культурные коды, референсы и креативные методы в решение, отвечающее бизнес-задачам и пользовательским ожиданиям.

Задачи и этапы выполнения:

1. Анализ продукта и формулировка задачи

- Выбрать реальный или гипотетический цифровой продукт.
- Провести аудит текущего интерфейса: выявить проблемы в эстетике, иерархии, плотности, восприятии.
- Определить целевую аудиторию и сформулировать задачу редизайна.

2. Креативный анализ и сбор инсайтов

- Провести выход в город: зафиксировать визуальные и поведенческие наблюдения (архитектура, уличная культура, повседневные практики).
- Проанализировать культурные и визуальные коды, применимые к продукту.
- Подготовить рефлексию как основу для дизайнерского мышления.

3. Работа с референсами и визуальным вдохновением

- Собрать мудборд из 10–15 референсов (архитектура, кино, искусство, повседневные объекты).
- Объяснить, как выбранные образы передают нужные смыслы (например, скорость, доверие, лёгкость).
- Описать, как визуальная эстетика становится носителем смысла.

4. Концептуальное мышление и синтез стилей

- Сгенерировать визуальные идеи с помощью нейросетей или эскизов.
- Провести синтез стилей (например, минимализм + уличная графика + кинематографические приёмы).
- Разработать визуальную систему: цвет, типографику, иконографику, анимацию, плотность.

5. Адаптация концепции к продукту

- Применить стиль к 4–5 ключевым экранам интерфейса.
- Обосновать каждое решение: как оно решает пользовательскую боль и отвечает бизнес-целям.
- Продемонстрировать баланс между эстетикой и функциональностью.

6. Подготовка и защита финального артефакта

- Создать презентацию (12–15 слайдов): от анализа до финальных экранов.
- Включить рефлексию: как идея развивалась, какие наблюдения повлияли на выбор.

— Защитить концепцию перед аудиторией, аргументируя ключевые решения.

Критерии оценивания:

- Глубина анализа продукта и понимание целевой аудитории — насколько точно выявлены проблемы и сформулированы задачи.
- Осознанность работы с референсами и культурными кодами — умение находить, интерпретировать и интегрировать визуальные и поведенческие инсайты.
- Креативность и целостность визуальной концепции — оригинальность, синтез стилей, эмоциональная выразительность и логика стилевой системы.
- Адаптация идеи к реальному продуктовому контексту — практическая применимость, учёт пользовательских сценариев и бизнес-ограничений.
- Профессионализм презентации и аргументированность защиты — ясность, структурированность, рефлексия личного роста и проектного пути.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите метод создания визуальной концепции, при котором объединяются разные стили и культурные коды.	Синтез	ОПК-3
2.	Назовите процесс перехода от абстрактного образа к конкретному дизайнерскому решению.	Концептуализация	ОПК-3
3.	Укажите подход к обоснованию визуального стиля на основе анализа пользовательских потребностей.	Научное обоснование	ОПК-3
4.	Назовите этап проектирования, на котором формируется визуальная идея продукта.	Концепция	ОПК-3
5.	Укажите принцип разработки дизайна, сочетающего эстетику и функциональность.	Баланс	ОПК-3
6.	Назовите компонент интерфейса, отвечающий за порядок восприятия элементов.	Иерархия	ПК-1
7.	Укажите параметр интерфейса, определяющий количество элементов на экране.	Плотность	ПК-1
8.	Назовите характеристику дизайна, обеспечивающую понятность пользователю.	Читаемость	ПК-1
9.	Укажите принцип построения интерфейса, основанный на законах восприятия.	Композиция	ПК-1
10.	Назовите цель адаптации визуальной идеи к пользовательскому сценарию.	Удобство	ПК-1
11.	Укажите документ, задающий единые правила визуального стиля в команде.	Дизайн-система	ПК-4
12.	Назовите процесс согласования визуальных решений в мультидисциплинарной команде.	Координация	ПК-4
13.	Укажите роль, отвечающую за соблюдение визуальных регламентов в проекте.	Руководитель проекта	ПК-4
14.	Назовите подход к управлению визуальной целостностью продукта на всех этапах.	Стандартизация	ПК-4
15.	Укажите инструмент, обеспечивающий единообразие цвета, типографики и компонентов.	Стилевой гайдлайн	ПК-4

16.	Назовите метод сбора инсайтов через наблюдение за поведением в реальной среде.	Городское наблюдение	ПК-5
17.	Укажите подход к анализу культурных кодов для вдохновения в дизайне.	Креативный анализ	ПК-5
18.	Назовите процесс интерпретации архитектуры или искусства в визуальное решение.	Адаптация кодов	ПК-5
19.	Укажите метод исследования, основанный на погружении в культурный контекст.	Интенсив-дизайн	ПК-5
20.	Назовите практику осмысления личного проектного пути и профессионального роста.	Рефлексия	ПК-5