
УТВЕРЖДЕНА

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

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

Направление подготовки: 54.04.01 Дизайн

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

Специализация: Коммуникационный и графический 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	8
6. Материально-техническое обеспечение	8
7. Методические и оценочные материалы	10

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

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

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 «Коммуникационный и графический 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 способность разрабатывать целостную визуально-эмоциональную концепцию цифрового продукта и проектировать интерфейс, объединяющий функциональность, пользовательский опыт и визуально-образное восприятие.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить принципы формирования визуального языка цифрового продукта и его влияния на пользовательское восприятие и эмоциональный опыт;
- освоить подходы к выбору бренда, темы и эмоционального вектора проекта на основе анализа контекста и аудитории;
- научиться генерировать функциональные идеи и переводить их в структуру пользовательского сценария и архитектуру интерфейса;
- сформировать навыки осознанной работы с референсами и UI/UX-паттернами с их адаптацией под задачу проекта;
- развить умение создавать вайрфреймы, проектировать ключевые экраны и готовить презентацию интерфейсного решения с аргументацией дизайн-выбора.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы проектирования внешнего вида и восприятия (look and feel) цифрового продукта и связь визуального решения с пользовательским ощущением;
- подходы к выбору бренда, темы и эмоционального вектора проекта;
- способы генерации идей, функциональных «фишек» и сервисной карты продукта;
- принципы осознанной работы с референсами, аналогами и лучшими практиками;
- базовые UI/UX-паттерны, принципы навигации, архитектуры интерфейса и сценарной логики.

уметь:

- формулировать визуальную и эмоциональную концепцию цифрового продукта;
- подбирать и анализировать референсы под задачу проекта, а не копировать готовые решения;
- генерировать идеи функционала и переводить их в структуру пользовательского сценария;

- создавать вайрфреймы и эскизы ключевых экранов с учётом логики взаимодействия;
- проектировать главный экран, навигацию и остальные экраны сценария в единой визуальной системе.

владеть:

- навыком проектирования интерфейса через ощущение, атмосферу и пользовательский опыт;
- навыком осмысленного переосмысления UI/UX-паттернов под задачу бренда и проекта;
- приёмами разработки визуальной концепции: стиль, композиция, экранная драматургия, переходы и акценты;
- навыком сборки целостного интерфейсного сценария: от идеи и вайрфреймов до финальных экранов;
- навыком подготовки питч-дека, презентации проекта и аргументации дизайн-решений на защите.

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-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	Введение в внешний вид и восприятие (look and feel)	2	4		3	Домашнее задание
2	Идеи функционала и проектирование ощущений	2	4	1	4	Кейс
3	Референсы и работа с аналогами	2	4		3	Домашнее задание
4	Вайрфреймы и переизобретение UI/UX-паттернов	2	4	1	4	Кейс
5	Стили, приёмы и визуальная концепция	2	4		3	Домашнее задание
6	Навигация, переходы и архитектура UI	3	4	2	4	Кейс
7	Презентация и защита	3	4		3	Домашнее задание
	Экзамен			4		Проект
Итого:		16	28	8	24	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		76				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		2				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Введение в внешний вид и восприятие (look and feel)	Введение в внешний вид и восприятие (look and feel). Проектирование ощущений. Выбор бренда и темы проекта.
2	Идеи функционала и проектирование ощущений	Как рождаются идеи и фишки цифрового продукта. Мозговой штурм и карта сервиса.
3	Референсы и работа с аналогами	Лучшие практики и как осознанно работать с референсами. Сборка референсной базы под свой проект.
4	Вайрфреймы и переизобретение UI/UX-паттернов	Привычные паттерны и как их ломать осмысленно. Вайрфреймы и эскизы ключевых экранов.
5	Стили, приёмы и визуальная концепция	Стили и приёмы в интерфейсах. Дизайн главного экрана.
6	Навигация, переходы и архитектура UI	Навигация и архитектура UI. Дизайн остальных экранов сценария.
7	Презентация и защита	Как делать питч-дек и презентовать дизайн-проект. Репетиция презентации с фидбеком. Предзащита итогового проекта.

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. Стаяно, Ф. Figma: проектирование и прототипирование интерфейсов в соответствии с принципами UX/UI : практическое руководство / Ф. Стаяно ; пер. с англ. В. С. Яценкова. – Москва : ДМК Пресс, 2024. - 372 с. – ISBN 978-5-93700-302-7. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2205081>.

2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 3-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 215 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16034-5. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563913>.

Дополнительная литература:

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебник для вузов / ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/563931>.

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. Базовый уровень» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, кейсы, домашние задания, проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция — систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не 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.

Домашнее задание – набор задач по темам недели.

При работе над домашними заданиями важно внимательно ознакомиться с требованиями и сроками выполнения. Рекомендуется разбивать задания на этапы, чтобы избежать перегрузки и лучше усвоить материал, использовать различные источники информации, включая учебники и онлайн-ресурсы, для более глубокого понимания темы.

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

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

Самостоятельная работа – работа 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. Базовый уровень»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме **экзамена**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

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

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
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 знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
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) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Кейсы	30%	4	Практическая работа студентов над реальными или смоделированными задачами
Домашние задания	30%	3	Набор задач по темам недели
Экзамен	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Базовый уровень»: $0,3 \times \text{Кейсы} + 0,3 \times \text{Домашние задания} + 0,4 \times \text{Экзамен}$.

Итоговая оценка по дисциплине (модулю) «Продуктовый дизайн. Базовый 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)

Примерное описание заданий и критерии оценивания к кейсам

Кейс 1

Задание:

Команда получает описание цифрового сервиса (например, приложение для медитации, городской навигатор или маркетплейс локальных брендов). Необходимо определить бренд-позицию продукта, выбрать эмоциональный вектор и сформулировать концепцию визуального характера интерфейса. На основе этого собрать референсную базу (5–8 примеров), объяснить критерии отбора и описать предполагаемое пользовательское ощущение от взаимодействия с продуктом. Итогом работы должна стать концептуальная презентация визуального направления проекта.

Критерии оценивания:

1. Четкость формулировки эмоциональной и визуальной концепции.
2. Логичность связи между брендом, задачей продукта и выбранным визуальным направлением.
3. Осмысленность подбора и анализа референсов.
4. Целостность концептуального видения интерфейса.
5. Убедительность защиты и аргументации решений.

Кейс 2

Задание:

На основе выбранной концепции разработайте карту сервиса и предложите 3–5 функциональных «фишек», усиливающих пользовательский опыт. Далее создайте вайрфреймы 2–3 ключевых экранов, применяя базовые UI/UX-паттерны или осмысленно переосмысливая их под задачу бренда. Важно показать логику навигации, структуру взаимодействия и соответствие экранов выбранному эмоциональному направлению.

Критерии оценивания:

1. Обоснованность и уместность предложенных функциональных идей.
2. Логика пользовательского сценария и архитектуры интерфейса.
3. Осмысленное использование или переосмысление UI/UX-паттернов.
4. Связь между ощущением продукта и структурой экранов.
5. Ясность объяснения проектных решений.

Кейс 3

Задание:

Разработайте дизайн главного экрана и 1–2 дополнительных экранов сценария в единой визуальной системе. Продумайте навигацию, переходы и экранную драматургию, соблюдая выбранную концепцию. Подготовьте мини-питч-дек (5–7 слайдов), в котором последовательно объясните проблему, идею, визуальное решение и особенности пользовательского опыта, и защитите проект перед аудиторией.

Критерии оценивания:

1. Целостность и выразительность визуальной системы.
2. Логичность навигации и архитектуры экранов.
3. Согласованность стиля, композиции и визуальных акцентов.
4. Способность аргументировать выбор дизайн-приёмов.
5. Структурированность и убедительность презентации проекта.

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1

Выберите идею цифрового продукта (мобильное приложение или сервис) и сформулируйте его бренд-позицию и эмоциональный вектор. Опишите, какое ощущение

должен вызывать продукт у пользователя, какие ценности он транслирует и в каком контексте используется. Подберите название, краткое описание и визуальное направление проекта (цвет, характер интерфейса, атмосфера). Сформулируйте принципы визуального языка, которые будут определять дальнейший дизайн.

Домашнее задание 2

На основе выбранной концепции разработайте карту сервиса продукта и предложите не менее 5 функциональных идей или «фишек», усиливающих пользовательский опыт. Используйте метод мозгового штурма или альтернативные техники генерации идей. Опишите ключевой пользовательский сценарий и покажите, как предложенные функции встроены в структуру сервиса и поддерживают выбранное ощущение продукта.

Домашнее задание 3

Соберите референсную базу (не менее 8 примеров) по визуальному стилю, навигации и функциональным решениям. Проанализируйте каждый пример: что именно заимствуется и почему это соответствует концепции проекта. Далее разработайте вайрфреймы 2–3 ключевых экранов, осмысленно используя или переосмысляя стандартные UI/UX-паттерны. Объясните, какие паттерны сохранены, а какие адаптированы под бренд и эмоциональный вектор.

Домашнее задание 4

Разработайте дизайн главного экрана и 2 дополнительных экранов пользовательского сценария в единой визуальной системе. Продумайте навигацию, переходы и архитектуру интерфейса, соблюдая выбранный стиль и атмосферу. Подготовьте мини-питч-дек (5–7 слайдов), в котором последовательно представьте проблему, идею, визуальную концепцию, ключевые экраны и особенности пользовательского опыта.

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Цель проекта:

Разработать концепцию мобильного цифрового продукта, продемонстрировав способность проектировать интерфейс через атмосферу, визуальный характер и пользовательский опыт — от идеи и эмоционального вектора до финальных экранов и профессиональной защиты проекта.

Описание задания:

В рамках итогового проекта студент разрабатывает мобильное приложение (по выбору или на основе утвержденной идеи), проходя все этапы визуально-концептуального и интерфейсного проектирования.

Этапы выполнения:

1. Определение концепции и эмоционального вектора

Сформулировать идею продукта, его ценность и бренд-позицию, определить атмосферу и визуальный характер интерфейса, описать пользовательское ощущение от взаимодействия.

2. Генерация функционала и сервисной логики

Разработать карту сервиса и предложить ключевые функции, усиливающие пользовательский опыт и поддерживающие выбранную концепцию.

3. Работа с референсами и паттернами

Собрать и проанализировать референсную базу, определить принципы визуального языка, осмысленно использовать или адаптировать UI/UX-паттерны под задачи проекта.

4. Проектирование интерфейса

Создать вайрфреймы ключевых экранов, разработать визуальную концепцию (цвет, типографика, композиция, стиль), спроектировать главный экран и 2–4 дополнительных экрана сценария, продумать навигацию и архитектуру UI.

5. Подготовка презентации и защита

Подготовить структурированный питч-дек, отражающий проблему, идею, визуальный подход, функциональные решения и итоговый интерфейс, и представить проект на защите.

Критерии оценивания

1. Целостность и выразительность визуально-эмоциональной концепции продукта.
2. Логичность архитектуры интерфейса и пользовательского сценария.
3. Осмысленное использование и адаптация UI/UX-паттернов.
4. Согласованность стиля, композиции и визуальной системы экранов.
5. Убедительность, структурированность и профессиональный уровень презентации проекта.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Назовите краткое описание ценности продукта для пользователя одним термином.	Ценностное предложение	ОПК-3
2.	Укажите эмоциональное направление визуальной концепции продукта одним термином.	Эмоциональный вектор	ОПК-3
3.	Назовите схематичный черновой экран без визуальной стилизации одним термином.	Вайрфрейм	ОПК-3
4.	Укажите совокупность экранов, объединённых общей логикой взаимодействия.	Сценарий	ОПК-3
5.	Укажите структуру разделов и связей между ними в цифровом продукте.	Архитектура интерфейса	ОПК-3
6.	Назовите структурированную презентацию проекта для защиты одним термином.	Питч-дек	ОПК-3
7.	Укажите систему переходов между разделами мобильного приложения.	Навигация	ПК-1
8.	Назовите повторно используемый элемент интерфейса одним термином.	Компонент	ПК-1
9.	Укажите визуальный принцип выделения значимых элементов интерфейса.	Иерархия	ПК-1
10.	Назовите графическую схему пути пользователя по экранам продукта.	User flow/ Пользовательский путь	ПК-1
11.	Назовите цифровую модель интерфейса для демонстрации переходов одним термином.	Прототип	ПК-1
12.	Укажите характеристику интерфейса, обеспечивающую удобство использования.	Юзабилити	ПК-1
13.	Назовите метод генерации идей в группе одним термином.	Мозговой штурм	ПК-5
14.	Укажите карту, отражающую структуру взаимодействия пользователя с сервисом.	Сервисная карта	ПК-5
15.	Назовите анализ аналогичных продуктов для поиска решений одним термином.	Бенчмаркинг	ПК-5
16.	Укажите визуальный или функциональный ориентир из другого проекта одним термином.	Референс	ПК-5
17.	Назовите осмысленное изменение привычного UI-решения одним термином.	Переосмысление	ПК-5

18.	Укажите последовательное улучшение проекта на основе обратной связи одним термином.	Итерация	ПК-5
19.	Назовите краткое графическое представление идеи интерфейса одним термином.	Эскиз	ПК-5