
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Культурные контексты продуктового дизайна»**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки: Дизайн

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	9
4. Содержание дисциплины (модуля).....	9
5. Учебно-методическое обеспечение	11
6. Материально-техническое обеспечение	11
7. Методические и оценочные материалы	13

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Культурные контексты продуктового дизайна» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 1015 от 13.08.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Культурные контексты продуктового дизайна» позволяет понять, как культурные, исторические и социальные факторы влияют на формирование потребительских потребностей, эстетических предпочтений и подходов к созданию продуктов, а также способствует развитию чувства контекста при проектировании.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки бакалавриата по направлению 54.03.01 Дизайн, профиль Дизайн и входит в обязательную часть Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у студентов глубокое понимание культурных, исторических, социальных и региональных факторов, влияющих на восприятие и использование продуктов, а также развить способность учитывать культурный контекст при разработке дизайнерских решений, обеспечивая их значимость, функциональность и эстетическую целесообразность в различных культурных средах.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- познакомить с влиянием дизайна на поведение и повседневные практики людей;
- научить учитывать культурные и социальные особенности при создании дизайна;
- развить навыки проектирования инклюзивных и ориентированных на пользователя решений;
- сформировать умение анализировать и адаптировать дизайн под разные культурные и региональные контексты;
- освоить методы и инструменты для создания устойчивых, масштабируемых и адаптивных дизайн-решений.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- влияние дизайна на поведение, привычки и повседневные практики пользователей;
- взаимосвязь культурного контекста, общества и визуальных решений в дизайне;
- принципы трансформации дизайна под влиянием времени, технологий и социальных изменений;
- подходы к созданию инклюзивного и человеко-ориентированного дизайна;
- особенности проектирования дизайна для различных региональных и культурных контекстов. компонентного подхода в проектировании интерфейсов;

уметь:

- проектировать анализировать культурный и социальный контекст при разработке дизайн-решений;
- проектировать дизайн с учетом потребностей и особенностей целевой аудитории;
- создавать устойчивые и адаптивные дизайн-решения, сохраняющие актуальность во времени;
- применять принципы инклюзивности и доступности при проектировании интерфейсов;

- учитывать различия культурных контекстов при разработке визуальных и интерфейсных решений.

владеть:

- инструментами подходами к сегментированию аудитории и анализу пользовательских потребностей;
- методами проектирования масштабируемых и адаптивных дизайн-систем;
- практиками создания дизайна с учетом культурного и регионального контекста;
- подходами к оптимизации дизайн-процессов и эффективному использованию ресурсов команды;
- инструментами проектирования пользовательских интерфейсов и цифрового опыта.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-2.	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		УК-2.2.	Умеет определять круг задач в рамках поставленной цели, выбирать оптимальные способы решения задач, учитывая имеющиеся ресурсы и ограничения
		УК-2.3.	Имеет практический опыт применения знаний о правовых нормах и ресурсах в реальных ситуациях, разработки и реализации решений в соответствии с установленными ограничениями
УК-5.	Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1.	Знает основные концепции межкультурного разнообразия и его значение в обществе; социально-исторические, этические и философские аспекты межкультурных взаимодействий
		УК-5.2.	Умеет анализировать и интерпретировать культурные различия в различных контекстах; оценивать влияние межкультурного разнообразия на социальные процессы
		УК-5.3.	Имеет практический опыт реализации решений, учитывающих культурное разнообразие целевой аудитории
УК-9.	Способен использовать базовые дефектологические знания в социальной и профессиональной сферах	УК-9.1.	Осознает значимость и проблемы профессиональной и социальной адаптации лиц с ограниченными возможностями
		УК-9.2.	Способен учитывать принципы доступности и инклюзивности при разработке учебных проектов

ОПК-4.	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1.	Знает изобразительные средства, а также методы и способы выполнения проектной графики, необходимые для разработки проектной идеи на основе творческого подхода
		ОПК-3.2.	Умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики, разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
		ОПК-3.3.	ОПК-3.3. Имеет практический опыт создания дизайн-решений и их научного обоснования при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1.	Знает принципы работы современных технологий и способы поиска необходимой информации с учётом основных требований к дизайн-проектам и/или художественным объектам
		ОПК-6.2.	Умеет применять современные информационно-коммуникационные технологии в решении профессиональных задач
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт применения современных компьютерных технологий в решении профессиональных задач
ПК-1.	Способен проводить комплексные предпроектные исследования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-1.1.	Знает методы сбора и анализа информации для комплексного предпроектного исследования объектов и систем визуальной коммуникации, а также критерии оценки предпочтений целевой аудитории в сфере дизайна
		ПК-1.2.	Умеет подбирать и систематизировать источники информации, выявлять тенденции в дизайне и формулировать выводы для

			концептуальной стадии проекта
		ПК-1.3.	Имеет практический опыт проведения сравнительного анализа аналогичных решений в рамках предпроектного исследования и оформления результатов в виде отчётов и/или презентаций, служащих основой для разработки концепции проекта
ПК-3.	Способен осуществлять концептуальную и художественно-техническую разработку дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1.	ПК-3.1. Знает принципы формирования дизайн-концепций, художественно-технические требования к проектированию систем визуальной информации, идентификации и коммуникации и нормативы их воспроизведения
		ПК-3.2.	Умеет разрабатывать авторские концепции, оригинал-макеты, отдельные объекты дизайна и/или художественные объекты и адаптировать элементы системы визуальной информации, идентификации и коммуникации для разных каналов коммуникации
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, включая формирование концепции и подготовку художественно-технических макетов для производства
ПК-5.	Способен проектировать сценарии взаимодействия пользователя с объектами продуктового дизайна, применяя принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки эффективности, удобства и доступности продуктовых решений	ПК-5.1.	Знает принципы и методы проектирования пользовательского опыта (UX), а также критерии оценки удобства, эффективности и доступности взаимодействия с продуктом
		ПК-5.2.	Умеет разрабатывать сценарии взаимодействия пользователя с продуктом, применяя методы UX-проектирования для обеспечения интуитивности и удобства использования

		ПК-5.3.	Имеет практический опыт создания объектов продуктового дизайна с продуманными сценариями пользовательского взаимодействия, соответствующими принципам удобства, доступности и эффективности
--	--	---------	---

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 и примеры продуктового дизайна	20	20		16	Домашние задания, Мини-проект
2	Специфика аудитории	8	8		16	Домашние задания, Мини-проект
3	Двустороннее влияние продуктового дизайна на среду и обратно	16	16		16	Домашние задания, Мини-проект
4	Продуктовый дизайн в разных сферах	16	16	2	16	Домашние задания, Мини-проект
	Экзамен			4		
Итого:		60	60	6	64	
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	Введение и примеры продуктового дизайна	Введение в продуктовый дизайн Чем продуктовый дизайн отличается от смежных профессий Примеры лучших решений в продуктовом дизайне на рынке Комплексный подход к продуктовому дизайну (позиционирование, коммуникации) Омниканальность в продуктовом дизайне
2	Специфика аудитории	Как ментальные модели разных стран влияют на продуктовые дизайн-решения Как продуктовый дизайн упрощает жизнь людей
3	Двустороннее влияние продуктового дизайна на среду и обратно	Как законодательство стран меняло продуктовый дизайн Как продуктовый дизайн менял законодательство стран Как продуктовый дизайн изменил устройства, которыми мы пользуемся сегодня Проектирование продукта будущего (ии-агенты, rabbit os)
4	Продуктовый дизайн в разных сферах	Примеры дофаминовых механик apple (от подсов до саунд-дизайна) Влияние продуктового дизайна на фудтех, эдтех, фантех, финтех Почему бизнес выбирает МЛП вместо МВП (первое впечатление и "классность")

		Потенциальное развитие профессии продуктового дизайна
--	--	---

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. Вопросы современного дизайн-образования : монография / М. М. Голованова, М. Г. Плотникова, Е. А. Горячева [и др.] гл. ред. М. Г. Плотникова ; Донской государственный технический университет.- Чебоксары : Среда, 2024. - 173 с. - ISBN 978-5-907830-65-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2194951>.

2. Кристенсен, К. М. Закон успешных инноваций: Зачем клиент «нанимает» ваш продукт и как знание об этом помогает новым разработкам / Кристенсен К.М. - Москва : Альпина Пабли., 2017. - 268 с.: ISBN 978-5-9614-6473-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/946751>.

Дополнительная литература:

1. Альварес, С. Как создать продукт, который купят: Метод Lean Customer Development : практическое руководство / С. Альварес. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 248 с. - ISBN 978-5-9614-5395-9. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2233617>.

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) «Культурные контексты продуктового дизайна» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, а также мини-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.

Мини-проект — это краткосрочная практическая работа в малых группах на семинарах, направленная на применение теоретических знаний для решения конкретных задач.

В ходе мини-проекта студенты проводят анализ проблемы, разрабатывают

техническое решение и представляют результаты в виде отчета, модели или презентации. Такой формат способствует развитию навыков самостоятельной работы, критического мышления и командного взаимодействия.

Бонусные баллы – это оценки, которые студенты могут получить за выполнение дополнительных заданий.

Формат бонусных баллов позволяет студентам улучшить общую оценку по дисциплине (модулю) и стимулирует углубленное изучение материала.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Культурные контексты продуктового дизайна»

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 (модуль). Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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.
2	Не сдан	
1	Не сдан	

Дисциплина (модуль) «Культурные контексты продуктового дизайна» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	10	Набор задач по темам недели
Мини-проекты	30%	4	Краткосрочная практическая работа в малых группах на занятиях, направленная на решение конкретных задач
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по дисциплине (модулю)

В рамках изучения дисциплины (модуля) возможно получение бонусных баллов.

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Культурные контексты продуктового дизайна»: $\langle 0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{среднее за мини-проекты} + 0,4 \times \text{экзамен} \rangle$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. В чём разница между продуктовым дизайнером и UX-дизайнером? Приведите один пример.
2. Назовите один продукт, который вы считаете успешным с точки зрения дизайна, и объясните почему.
3. Как омниканальность влияет на пользовательский опыт? Приведите пример.
4. Как позиционирование бренда может повлиять на дизайн его цифрового продукта?
5. Опишите, как коммуникации (тексты, тон, визуал) дополняют продуктовый дизайн в приложении.

Домашнее задание 2.

1. Как ментальная модель пользователя в Японии может отличаться от ментальной модели пользователя в Бразилии? Приведите пример различия в дизайне.
2. Приведите пример, как продуктовый дизайн помог людям с низким уровнем цифровой грамотности.
3. Почему важно учитывать культурные особенности при проектировании интерфейса?
4. Какой элемент дизайна может вызвать недопонимание у пожилых пользователей?
5. Опишите, как продуктовый дизайн может упростить повседневную задачу, например, оплату проезда.

Домашнее задание 3.

1. Приведите пример, как законодательство повлияло на дизайн цифровых продуктов.
2. Как продуктовый дизайн мог повлиять на принятие закона?
3. Как дизайн смартфона изменил поведение людей в общественных местах?
4. Представьте, как ИИ-агент может изменить подход к дизайну мобильного приложения.
5. Опишите один элемент дизайна в Rabbit R1 и объясните, как он отражает тренд на ИИ-ориентированные устройства.

Домашнее задание 4.

1. Какие дофаминовые механики использует Apple в звуках уведомлений? Почему они работают?
2. Приведите пример, как продуктовый дизайн изменил пользовательский опыт в сфере фудтека (например, доставка еды).
3. Почему стартап в фантехе может выбрать яркий, игривый дизайн вместо строгого?
4. Объясните, зачем бизнесу иногда важнее выглядеть «классно», чем запускать MVP.
5. Какие навыки, по вашему мнению, будут востребованы у продуктового дизайнера через 10 лет?

Домашнее задание 5.

1. Как омниканальность помогает бренду сохранять единый опыт в приложении, на сайте и в оффлайне?
2. Почему продуктовый дизайн в образовании должен учитывать возраст и мотивацию учащихся?
3. Приведите пример, как законодательство о доступности повлияло на дизайн сайта.
4. Как ИИ может помочь в персонализации пользовательского интерфейса?
5. Представьте, как будет выглядеть продуктовый дизайн для ИИ-агента, который управляет вашим расписанием и покупками.

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Мини-проект 1.

Описание задания:

Исследуйте культурные особенности двух разных стран и адаптируйте интерфейс одного цифрового продукта (например, банковского приложения) под их пользователей. Создайте два варианта прототипа интерфейса приложения и объясните различия.

В рамках проекта необходимо:

- выбрать страну и описать ключевые культурные и поведенческие особенности пользователей;

- проанализировать, как эти особенности влияют на восприятие дизайна;
- создать два варианта макетов главного экрана и одной ключевой функции (например, перевод денег);
- собрать интерактивные прототипы в Figma;
- кратко обосновать различия в дизайне (цвет, иерархия, иконки, текст и т.д.).

Формат сдачи:

- ссылка на два прототипа в Figma;
- PDF-документ (до 1 страницы): сравнение культурных контекстов и пояснение дизайнерских решений.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина культурного анализа	Чётко описаны особенности двух аудиторий и их влияние на дизайн	2.0
Релевантность адаптаций	Визуальная целостность, единые стили и отступы	2.0
Качество макетов	Логичная структура, использование компонентов и стилей	2.0
Функциональность прототипов	Компоненты применимы и готовы к использованию в интерфейсе	2.0
Обоснованность различий	Пояснения ясные, логичные, демонстрируют понимание культурных нюансов	2.0
Оформление и подача	Работа представлена аккуратно, легко воспринимается, содержит все элементы	2.0
Итого:		12.0

Мини-проект 2.

Описание задания:

Разработайте инклюзивный цифровой продукт, ориентированный на пользователей с ограниченными возможностями (например, слабовидящих, пожилых людей или людей с нарушениями моторики). Создайте сценарий использования и прототип, учитывающий их потребности.

В рамках проекта необходимо:

- выбрать категорию пользователей с особыми потребностями и описать их основные трудности при использовании цифровых продуктов;
- придумать реалистичный сценарий использования (например, заказ лекарств, вызов такси, управление умным домом);
- разработать 3–5 ключевых экранов с учётом принципов доступности (цвет, контраст, шрифты, навигация, альтернативные способы ввода);
- собрать интерактивный прототип в Figma;
- кратко объяснить, какие дизайнерские решения сделаны для повышения доступности.

Формат сдачи:

- ссылка на интерактивный прототип в Figma;

— краткий отчёт (до 1 страницы PDF): описание аудитории, сценария и применённых принципов

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Понимание целевой аудитории	Чётко описаны особенности и потребности пользователей	2.0
Актуальность и реалистичность сценария	Сценарий решает реальную проблему и жизнеспособен	2.0
Применение принципов доступности	Учтены контраст, масштабируемость, альтернативные способы навигации и т.д.	2.0
Качество и логичность макетов	Экраны структурированы, иерархия понятна, нет барьеров для взаимодействия	2.0
Функциональность прототипа	Прототип интерактивен и отражает ключевые действия пользователя	2.0
Оформление и ясность подачи	Отчёт и прототип понятны, логичны, легко воспринимаются	2.0
Итого:		12.0

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какие законы могут влиять на дизайн сайта или приложения? Приведите один пример.	Например, закон о защите персональных данных. Он требует спрашивать разрешение перед сбором данных пользователя.	УК-2
2.	Вы разрабатываете приложение за 2 недели. Какие задачи нужно сделать в первую очередь? Приведите пример.	В первую очередь главный экран и основная функция (например, вход и поиск).	УК-2
3.	Почему важно учитывать культуру людей при создании интерфейса? Приведите пример.	Потому что цвета, иконки и текст могут по-разному пониматься. Например, в некоторых странах жёлтый цвет – это знак опасности.	УК-5
4.	Как можно адаптировать сайт для пользователей из других стран? Назовите несколько способов.	Перевести текст и изменить формат даты/валюты. Также можно учитывать	УК-5

		направление текста.	
5.	Почему важно, чтобы сайт был удобен для людей с плохим зрением?	Потому что все люди должны иметь равный доступ к информации.	УК-9
6.	Как сделать текст на сайте удобнее для людей с нарушениями зрения? Назовите два способа.	Использовать крупный шрифт и высокий контраст (например, чёрный текст на белом фоне). Также добавить поддержку скринридеров.	УК-9
7.	Нарисуйте три варианта экрана входа в приложение. Какой из них самый понятный? Почему?	Самый понятный — тот, где есть только логин, пароль и кнопка "Войти". Когда меньше элементов, понятнее путь пользователя.	ОПК-3
8.	Вы создали кнопку "Начать". Как вы выбрали цвет, размер и место для неё на экране?	Выбрал заметный цвет, сделал кнопку достаточно большой и разместил в центре или в удобном месте экрана, чтобы пользователю было понятно, что по ней нужно нажать.	ОПК-3
9.	Какие инструменты в Figma помогают рисовать чёткие формы (прямоугольники, круги, линии)?	Фреймы, фигуры, перо, выравнивание и сетка.	ОПК-6
10.	В чём преимущество использования компонентов в Figma?	Можно создать кнопку один раз, а потом использовать её много раз. Если изменить оригинал — все копии обновятся.	ОПК-6
11.	Посмотрите три сайта одной темы. Что у них общего? Назовите две черты.	Общее для онлайн-магазинов: крупное фото на главной, кнопка "Каталог" и корзина в углу. Так удобнее пользователям.	ПК-1
12.	Что такое юзабилити-тестирование и зачем оно нужно на предпроектной стадии?	Это проверка удобства использования интерфейса с участием пользователей, которая помогает выявить проблемы до начала разработки и улучшить дизайн на основе реального поведения аудитории.	ПК-1

13.	Какие требования предъявляются к дизайну логотипа, чтобы он одинаково хорошо воспроизводился как в печати, так и на экране?	Логотип должен быть векторным, читаемым в малом размере, работать в чёрно-белом варианте и соответствовать нормативам цветовых профилей (CMYK для печати, sRGB для экрана)	ПК-3
14.	Как можно адаптировать макет для разных каналов: сайт, соцсети, упаковка, презентация?	Макет может: масштабироваться, менять цветовую модель (RGB/CMYK), сохранять единые пропорции и шрифтовые решения для всех каналов.	ПК-3
15.	Какие два качества должен иметь интерфейс, чтобы пользователь мог легко и быстро достичь цели?	Интерфейс должен быть понятным (интуитивная навигация) и эффективным (минимум шагов для выполнения задачи)	ПК-5
16.	Составьте сценарий взаимодействия пользователя с приложением для заказа еды: от открытия приложения до подтверждения заказа	1) Открытие приложения 2) Выбор ресторана 3) Добавление блюд в корзину 4) Оформление доставки 5) Оплата 6) Подтверждение заказа	ПК-5