
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Дизайн-мышление»**

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	10
6. Материально-техническое обеспечение	10
7. Методические и оценочные материалы	12

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Дизайн-мышление» 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) «Дизайн-мышление» позволяет создавать цифровые продукты, ориентированные на реальные потребности пользователей, эффективно решать сложные задачи и инициировать изменения через продуманный дизайн. Эта дисциплина формирует ключевые компетенции для успеха в условиях быстро меняющейся технологической среды.

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 3 курсе в 4 семестре. Доступна после успешного освоения дисциплины (модуля): «Основы визуального языка».

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать системный подход к проектированию цифровых продуктов на основе эмпатии к пользователю, критического мышления и креативных методов решения сложных задач в условиях ограничений.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить принципы пользовательски-ориентированного проектирования и применять их при создании интуитивно понятных интерфейсов;
- развить навыки критического анализа дизайн-решений с использованием методологий FIRE и ADKAR;
- научиться генерировать и обосновывать инновационные решения в условиях неопределённости и ограниченных данных;
- овладеть техниками поведенческого дизайна для управления пользовательским поведением и повышения вовлечённости;
- сформировать компетенции в проектировании пользовательских сценариев, учитывающих цели продукта и модели изменений.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы проектирования продуманных и пользовательски-ориентированных интерфейсов;
- основы критического мышления и принятия решений в дизайн-проектировании;
- подходы к поиску нестандартных и креативных решений в условиях ограничений;
- методы управления пользовательским поведением через интерфейсные и UX-решения;
- принципы применения моделей изменений и поведенческого дизайна в цифровых продуктах.

уметь:

- проектировать интерфейсы с учетом пользовательских сценариев и целей продукта;
- применять критическое мышление для анализа и оценки дизайн-решений;
- находить и аргументировать нестандартные решения для сложных проектных задач;
- разрабатывать решения в условиях неопределенности и ограниченных вводных данных;

- использовать интерфейсные механики для управления пользовательским поведением и вовлечением

владеть:

- подходами критического мышления в проектировании цифровых продуктов;
- методологией FIRE для анализа и разработки решений;
- методологией ADKAR для управления изменениями и пользовательским опытом;
- практиками генерации и оценки нестандартных дизайн-решений;
- подходами к проектированию продуманных интерфейсов и пользовательских сценариев.

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 в дизайн-мышление	20	20		16	Домашние задания, Мини-проект
2	Другие подходы к решению задач	8	8		16	Домашние задания, Мини-проект
3	Продуктовое мышление	16	16		16	Домашние задания, Мини-проект
4	Применение в жизни	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 в дизайн-мышление	Зачем дизайнеру дизайн-мышление Как дизайн-мышление влияет на продукт Как устроен дизайн-процесс Решение задач по фреймворку FIRE Решение задач по типу «Задание на вайтборде» логически
2	Другие подходы к решению задач	Решение задач с помощью системного мышления Определение проблемы
3	Продуктовое мышление	Построение гипотезы Проверка гипотезы Скоринг гипотез Защита дизайн-решения
4	Применение в жизни	Распространение дизайн-мышления в работе со смежными экспертизами Решение задач по типу «Задание на вайтборде» с визуализацией Создание несуществующего интерфейса Сессия дизайн-критики

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) «Дизайн-мышление» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашние задания, 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) «Дизайн-мышление»

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, 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
6	Хорошо	

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

Дисциплина (модуль) «Дизайн-мышление» 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) «Дизайн-мышление»: $0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,3 \times \text{среднее за мини-проекты} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

Разберите реальный цифровой продукт (например, мобильное приложение для заказа еды) с помощью фреймворка FIRE:

- соберите факты о его интерфейсе и пользовательских сценариях,
- сделайте интерпретации (что работает/не работает),
- предложите возможные реакции пользователей,
- сформулируйте гипотетический эксперимент по улучшению.

Дополнительно: подготовьте устное выступление по типу «Задание на вайтборде» — за 5 минут логично и структурированно объясните, как дизайн-мышление могло бы улучшить этот продукт.

Домашнее задание 2.

Выберите одну из актуальных проблем в повседневной жизни (например, низкая вовлечённость пользователей в фитнес-приложение):

- Определите корневую причину с помощью диаграммы Исикавы или «5 почему».
- Проанализируйте проблему с позиции системного мышления: выделите ключевые элементы системы, их взаимосвязи и петли обратной связи.
- Сформулируйте чёткое, сфокусированное определение проблемы в формате: «[Пользователь] нуждается в [решении], потому что [причина]».

Домашнее задание 3.

Придумайте гипотезу улучшения интерфейса существующего сервиса (например, упрощение процесса регистрации):

- Сформулируйте гипотезу по шаблону: «Если мы [сделаем X], то [пользователь Y] начнёт [делать Z], потому что [обоснование]».
- Проверьте её с помощью мини-опроса (5 человек) или анализом поведенческих метрик (если есть доступ к данным).
- Оцените гипотезу по фреймворку FIRE.
- Подготовьте короткую презентацию (3–5 слайдов), в которой защитите своё дизайн-решение перед «продуктовой командой». пример, как законодательство повлияло на дизайн цифровых продуктов.

Домашнее задание 4.

Проведите сессию дизайн-критики в мини-группе (2–3 человека) или в формате ролевой игры:

- Один участник представляет своё решение (например, прототип интерфейса для нового сервиса).
- Остальные дают конструктивную обратную связь по правилам дизайн-критики (фокус на целях, не на личности, баланс «да, и...»).

Дополнительно:

- Придумайте и визуально оформите (на бумаге или в Figma) несуществующий интерфейс для решения абстрактной задачи (например, «управление настроением с помощью AI-ассистента»).
- Подготовьте 3-минутную презентацию по типу «Задание на вайтборде» с визуализацией идеи.
- Напишите краткий отчёт о том, как вы можете распространить дизайн-мышление в работе с коллегами из других отделов (маркетинг, разработка, поддержка).

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Мини-проект 1.

Описание задания:

Разработайте концепцию инклюзивного цифрового продукта для пользователей с ограниченными возможностями (например, слабовидящих, пожилых людей или людей с нарушениями моторики), используя методологию дизайн-мышления.

В рамках проекта необходимо:

- выбрать целевую аудиторию и определить проблему с помощью метода «5 почему» или диаграммы Исикавы;
- провести анализ ситуации с помощью фреймворка;
- сформулировать дизайн-гипотезу, кратко описать, как её можно проверить;
- разработать 3–5 ключевых экранов прототипа с учётом принципов доступности (контраст, размер шрифта, альтернативная навигация, аудио- или

голосовые подсказки и т.д.);

— собрать интерактивный прототип в Figma (или на бумаге с описанием взаимодействий);

— подготовить 3-минутную защиту решения в формате «Задание на вайтборде»: логично, визуально и убедительно представить идею;

— провести внутреннюю сессию дизайн-критики перед защитой, применяя правила конструктивной обратной связи («да, и...», фокус на цели, а не на личности);

— в отчёте кратко описать, как вы можете распространить дизайн-мышление при взаимодействии с разработчиками, менеджерами или специалистами по доступности.

Формат сдачи:

— ссылка на интерактивный прототип в Figma (или фото/скан бумажного прототипа с описанием);

— краткий отчёт (до 1 страницы PDF):

— описание аудитории и проблемы,

— анализ по FIRE,

— гипотеза и её скоринг,

— принципы доступности,

— итоги дизайн-критики,

— комментарий о применении дизайн-мышления в команде.

Критерии оценивания:

Критерий	Описание	Максимальный балл
Глубина определения проблемы	Чётко описаны особенности двух аудиторий и их влияние на дизайн	2.0
Применение фреймворка FIRE	Визуальная целостность, единые стили и отступы	2.0
Качество и обоснованность гипотезы	Логичная структура, использование компонентов и стилей	2.0
Применение принципов доступности	Компоненты применимы и готовы к использованию в интерфейсе	2.0
Логичность и качество прототипа	Пояснения ясные, логичные, демонстрируют понимание культурных нюансов	2.0
Навыки презентации и визуализации	Работа представлена аккуратно, легко воспринимается, содержит все элементы	2.0
Рефлексия и применение дизайн-критики	Проведена внутренняя критика с использованием правил обратной связи. Итоги отражены в отчёте.	2.0
Итого:		14.0

Мини-проект 2.

Описание задания:

Разработайте инклюзивный цифровой продукт, ориентированный на пользователей с

Электронный документ

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 направление текста.	УК-5
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	ПК-1

		корзина в углу. Так удобнее пользователям.	
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