
УТВЕРЖДЕНА

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

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

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

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.....	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) «Дизайн-мышление» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 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 38.03.05 «Бизнес-информатика», 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-3.	Способен осуществлять социальное взаимодействие и реализовывать свою роль в команде	УК-3.1.	Знает основные принципы социального взаимодействия и командной работы, роли и ответственности в команде
		УК-3.2.	Умеет эффективно взаимодействовать с членами команды, разрешать конфликты и достигать согласия в группе
		УК-3.3.	Имеет практический опыт участия в командной работе, реализации своей роли в команде для достижения общих целей
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-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования

	разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации		в цифровой среде
		ОПК-3.2.	Умеет управлять процессами создания продуктов дизайна, применять методы эскизирования, прототипирования и цифрового моделирования для практической реализации проектных замыслов
		ОПК-3.3.	Имеет практический опыт разработки и внедрения решений в сфере дизайна и информационно-коммуникационных технологий в рамках учебно-профессиональных и проектных задач
ПК-3.	Способен управлять процессами наполнения, актуализации и нормативного контроля информационного контента в проектной деятельности	ПК-3.1.	Знает принципы организации работы с информационными ресурсами, методы контроля качества контента, требования законодательства к размещению информации в цифровой среде
		ПК-3.2.	Умеет организовывать процессы обновления и модерации информационного контента, осуществлять проверку материалов на соответствие нормативным требованиям, координировать работу с информационными источниками
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт управления информационным наполнением цифровых продуктов и коммуникационных платформ в рамках проектной деятельности

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.	Какой термин описывает способность понимать чувства и потребности пользователя при проектировании?	эмпатия	УК-3
2.	Как называется процесс распределения задач и ролей в команде при работе над дизайнерским решением?	распределение ролей / командная работа	УК-3

3.	Какой навык помогает участникам команды прийти к согласию при разногласиях по дизайну?	разрешение конфликтов / согласие / консенсус	УК-3
4.	Как называется форма совместной работы, при которой все участники вносят вклад в решение на доске?	коллаборация / совместное проектирование	УК-3
5.	Какой термин описывает различия в восприятии интерфейса пользователями из разных культур?	ментальные модели / культурные особенности	УК-5
6.	Какой принцип требует адаптировать дизайн под местные нормы, например, цвета или символы?	культурная адаптация / локализация	УК-5
7.	Какой европейский регламент повлиял на проектирование согласий в цифровых продуктах?	GDPR / общее положение о защите данных	УК-5
8.	Как называется подход, при котором учитываются этические аспекты взаимодействия с пользователями из разных стран?	межкультурная этика / культурная чувствительность	УК-5
9.	Какой принцип дизайн-мышления требует учитывать потребности людей с ограниченными возможностями?	доступность / инклюзивность / универсальный дизайн	УК-9
10.	Как называется практика проектирования интерфейсов, понятных людям с нарушениями зрения?	доступность / инклюзивный дизайн	УК-9
11.	Какой термин описывает подход, при котором продукт должен быть удобен для пожилых и людей с когнитивными особенностями?	универсальный дизайн / инклюзивность	УК-9
12.	Какой аспект проектирования помогает избежать барьеров для пользователей с нарушениями слуха?	субтитры / текстовая альтернатива / доступность	УК-9
13.	Как называется этап дизайн-мышления, на котором генерируются визуальные идеи на вайтборде?	идеация / эскизирование / скетчинг	ОПК-3
14.	Какой метод позволяет быстро проверить концепцию интерфейса перед разработкой?	прототипирование	ОПК-3
15.	Какой этап дизайн-мышления предполагает формулирование и проверку предположений о пользователе?	исследование / исследовательская фаза / анализ	ОПК-3
16.	Как называется цикл, включающий понимание, исследование, прототипирование и тестирование?	дизайн-мышление / цикл проектирования	ОПК-3

17.	Как называется процесс регулярного обновления интерфейса на основе обратной связи?	актуализация / итерация / обновление контента	ПК-3
18.	Какой термин описывает проверку дизайна на соответствие стандартам и правилам?	нормативный контроль / модерация / валидация	ПК-3
19.	Как называется обоснование дизайнерского решения перед командой или заказчиком?	защита решения / презентация гипотезы	ПК-3
20.	Какой принцип обеспечивает единообразие шрифтов, цветов и элементов во всём продукте?	консистентность / единый стиль / дизайн-система	ПК-3