
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Основы продуктового дизайна»**

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.....	8
4. Содержание дисциплины (модуля).....	8
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) «Основы продуктового дизайна» 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) «Основы продуктового дизайна» позволяет сформировать у студентов продуктивное мышление и практические навыки, необходимые для эффективной работы в команде разработки цифровых продуктов. Полученные знания и компетенции способствуют созданию удобных, востребованных и бизнес-ориентированных решений, соответствующих современным стандартам дизайна.

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 часть, формируемую участниками образовательных отношений, Блока 1, как дисциплина по выбору.

Дисциплина (модуль) изучается на 4 курсе в 7 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся комплексное понимание процесса создания цифровых продуктов, основанного на балансе пользовательских потребностей, бизнес-целей и технической реализуемости, с применением современных методов и инструментов продуктового дизайна.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- освоить принципы формулирования пользовательских задач и оценки их ценности для продукта и бизнеса;
- изучить методы проведения базовых UX-исследований, включая опросы, подход «работа, которую нужно сделать» (JTBD) и картирование пользовательского пути (CJM);
- научиться проектировать информационную архитектуру и разрабатывать пользовательские сценарии взаимодействия;
- освоить практику создания UI-концепций, визуального стиля и разработки UI-kit с учётом гайдлайнов мобильных платформ;
- развить навыки создания прототипов, проведения юзабилити-тестирования и аргументированной презентации дизайн-решений.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- принципы формулирования пользовательской задачи и определения её ценности для продукта и бизнеса;
- методы проведения базовых UX-исследований (опросы, JTBD, CJM);
- основы построения информационной архитектуры и пользовательских сценариев;
- принципы проектирования UX с учетом паттернов мобильных платформ;
- этапы создания UI-концепции, визуального стиля и формирования UI-kit.

уметь:

- выявлять пользовательские потребности, боли и формулировать продуктовые гипотезы;
- проектировать MVP для проверки гипотез и продуктовых решений;
- создавать wireframes, прототипы и UI-макеты с использованием современных инструментов;

- проводить юзабилити-тестирование и интерпретировать результаты для итераций дизайна;
- аргументированно презентовать дизайн-решения, обосновывая их с точки зрения пользователя и бизнеса.

владеть:

- методами продуктового мышления и балансирования между пользовательской ценностью, бизнес-целями и техническими ограничениями;
- инструментами работы с дизайн-системами (Material, Apple Human Interface Guidelines, кастомные системы);
- цифровыми инструментами проектирования и командной работы (Figma, Miro, Notion);
- процессами дизайн-итераций, тестирования гипотез и работы с обратной связью;
- навыками визуальной коммуникации, сторителлинга и оформления проектных кейсов для портфолио и защиты.

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-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1.	Знает методы поиска и анализа информации в области дизайна, основные принципы критической оценки источников информации, их релевантности и достоверности
		УК-1.2.	Умеет критически оценивать источники информации и синтезировать данные из различных источников для решения задач, применять системный подход к анализу и решению комплексных проблем
		УК-1.3.	Имеет практический опыт работы с современными инструментами и технологиями для обработки информации, формулировании и структурировании задач на основе полученной информации
УК-6.	Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.1.	Знает основные принципы самовоспитания и самообразования, профессионального и личностного развития, исходя из этапов карьерного роста и требований рынка труда
		УК-6.2.	Умеет планировать свое рабочее время и время для саморазвития. формулировать цели личностного и профессионального развития и условия их достижения, исходя из тенденций развития области профессиональной деятельности, индивидуально-личностных особенностей
		УК-6.3.	Имеет практический опыт получения дополнительного образования, изучения дополнительных образовательных программ
УК-10.	Способен принимать обоснованные экономические решения в различных областях жизнедеятельности	УК-10.1.	Знает основные экономические теории и принципы экономической деятельности; нормативные и правовые акты,

			регулирующие экономическую деятельность
		УК-10.2.	Умеет анализировать экономическую информацию и данные; разрабатывать и обосновывать экономические стратегии и решения
		УК-10.3.	Имеет практический опыт в применении экономических знаний в реальных ситуациях и проектах
ОПК-3.	Способен управлять процессами создания и использования продуктов и услуг в сфере информационно-коммуникационных технологий, в том числе разрабатывать алгоритмы и программы для их практической реализации	ОПК-3.1.	Знает принципы проектирования пользовательского взаимодействия, этапы жизненного цикла продуктов дизайна и основы разработки алгоритмов функционирования 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-2.	Способен осуществлять поиск, создание и редактирование информационно-содержательных материалов для цифровых продуктов и коммуникационных решений	ПК-2.1.	Знает методы поиска и систематизации информации, принципы создания и редактирования текстовых и визуальных материалов, требования к контенту в цифровой и физической среде
		ПК-2.2.	Умеет осуществлять подбор информации по тематике проекта, создавать и модифицировать информационные материалы, адаптировать контент для различных цифровых платформ
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт разработки информационно-содержательных материалов для веб-ресурсов, социальных сетей и цифровых продуктов в рамках учебно-профессиональных 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	Основы продуктового мышления и исследований	6	6	2	30	Домашнее задание Мини-проект
2	Проектирование и прототипирование	8	8	2	30	Домашнее задание Мини-проект
3	Гипотезы и работа с фидбеком	8	8		30	Домашнее задание Мини-проект
4	Практика и проектная деятельность	8	8		32	Домашнее задание Мини-проект
	Экзамен			4		
Итого:		30	30	8	122	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы продуктового мышления и исследований	Что такое продуктивный дизайн. Разница: графический, UX, UI, продуктивный дизайн. Роль продуктового дизайнера в команде. Жизненный цикл продукта. Продуктовое мышление. Бизнес-метрики. Баланс между пользователем, бизнесом и технологиями. Продуктовая гипотеза. Понимание пользователя. Интервью, опросы, наблюдение. Создание персон и джоб-ту-би-донов (jobs to be done). Анализ проблем и формулировка задач. Как находить "боль" пользователя. Проблемное дерево, диаграмма Исикавы. Исследование рынка и конкурентов. Анализ конкурентов: прямые, косвенные, альтернативы. SWOT-анализ, матрица ценности. Минимально жизнеспособный продукт (MVP).
2	Проектирование и прототипирование	Информационная архитектура. Карты сайта, пользовательские потоки. Иерархия экранов, навигация. Sitemap, user flow. Скетчинг и wireframing. Быстрые наброски (sketching). Low-fi wireframes: Figma. Принципы композиции, иерархия, читаемость. UI-дизайн: основы. Цвет, типографика, иконки, отступы. Дизайн-системы: компоненты, стили. Гайд: Material Design, Apple HIG. Интерактивность и прототипирование. Прототипы: low-fi, mid-fi, high-fi. Связывание экранов, анимации переходов. Тестирование прототипа. Тестирование с пользователями. Подготовка сценария, задачи. Проведение теста: moderated / unmoderated. Анализ результатов, выявление проблем.
3	Гипотезы и работа с фидбеком	Валидация гипотез и MVP. Методы валидации: landing page, concierge MVP, smoke test. Сбор обратной связи. Работа с фидбеком и итерации. Как слушать пользователя и не терять фокус. Приоритизация изменений: матрица Мозер-Киваня. Дизайн-ревью, критика.

		Дизайн в команде и коммуникация. Работа с продуктовым менеджером, разработчиком. Передача макетов, артефактов, спецификаций. Использование Figma: комментарии, версии, слои.
4	Практика и проектная деятельность	Выбор идеи: личная боль, социальная проблема, улучшение существующего. Полный цикл: исследование - проектирование - прототип - тестирование. Консультации, доработка. Презентация: проблема, решение, процесс, результат. Демонстрация прототипа.

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) «Основы продуктового дизайна» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, домашнее задание, мини-проект, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

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.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов

и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Основы 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 практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
6	Хорошо	
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине (модулю), но испытывает трудности при
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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.
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) «Основы продуктового дизайна» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	30 %	10	Набор задач по темам недели
Мини-проект	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)

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

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

1. Проведите мини-интервью (реальное или смоделированное) с потенциальным пользователем на тему: «Как вы организуете своё время в течение учебного дня?». Выделите одну ключевую «боль» и сформулируйте продуктовую гипотезу в формате: «Если мы [сделаем что-то], то [пользователь] сможет [решить проблему], что приведёт к [измеримому эффекту]».

2. Выберите любое мобильное приложение (например, банк, доставка еды, расписание). Постройте карту пользовательского пути (Customer Journey Map) для сценария: «Пользователь хочет оплатить заказ и отслеживать его доставку». Укажите этапы, действия, эмоции, точки трения и предложения по улучшению.

3. Разработайте low-fi wireframe главного экрана приложения для решения одной из следующих задач: напоминание о сдаче книг в библиотеку, запись на консультацию к преподавателю, поиск попутчика в кампус. Учтите базовую навигацию и иерархию элементов.

4. Создайте прототип (mid-fi) из 2–3 связанных экранов в Figma: экран входа → главный экран → экран подтверждения действия (например, запись на мероприятие). Добавьте переходы между экранами и укажите основные интерактивные элементы.

5. Проведите юзабилити-тестирование своего прототипа (или прототипа одnogруппника) с участием 1–2 человек. Подготовьте 3 задачи (например, «Запишитесь на консультацию»), запишите наблюдения и составьте отчёт с 3 выявленными проблемами и предложениями по их устранению.

Примерное описание задания и критерии оценивания к мини-проекту

Разработайте концепцию MVP мобильного приложения для решения локальной пользовательской проблемы (например, поиск свободных мест в кампусе, запись на консультации, обмен учебными материалами). В ходе работы выполните:

1. Краткое интервью с потенциальным пользователем (вымышленным или реальным).
2. Формулировку пользовательской задачи (в формате: "Пользователь хочет..., чтобы...").
3. Создание персоны (возраст, роль, цель, боль).
4. Разработку low-fi wireframe одного ключевого экрана в Figma или на бумаге.
5. Подготовку короткой презентации (до 3 слайдов или листов) с описанием проблемы, решения и демонстрацией экрана.

Срок выполнения: одна пара (90 минут) — 45 мин. на исследование и проектирование, 45 мин. на презентацию и обратную связь.

Критерии оценивания мини-проекта:

1. **Актуальность и ясность формулировки пользовательской проблемы** — проблема реалистична, конкретна, обоснована.
2. **Качество предпроектного исследования** — наличие персоны, корректно сформулированной задачи и контекста использования.
3. **Логичность и простота решения (MVP-подход)** — идея сфокусирована на одной задаче, соответствует принципам минимальности и полезности.
4. **Качество wireframe** — соблюдены базовые принципы композиции, читаемости, отображены ключевые элементы интерфейса.
5. **Ясность презентации и аргументация решения** — ход мысли понятен, обоснован с точки зрения пользователя и целей продукта.
6. **Командная работа и распределение ролей** — оба участника вовлечены, взаимодействуют эффективно.
7. **Соблюдение временных рамок и формата** — задание выполнено в отведённое время, представлено в требуемом виде.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой метод помогает объединить данные из интервью, анализа и наблюдений?	синтез информации / критический анализ	УК-1
2	Как называется процесс проверки достоверности пользовательских гипотез?	валидация / критическая оценка	УК-1
3	Какой принцип используется для анализа причин проблемы пользователя?	диаграмма Исикавы / анализ коренных причин	УК-1
4	Как называется подход, при котором вы структурируете проект от исследования к прототипу?	системное мышление / продуктовый цикл	УК-1
5	Какой инструмент помогает распределить время на выполнение этапов проекта?	тайм-план / планирование	УК-6
6	Как называется подход, при котором вы разбиваете работу на этапы: исследование, дизайн, тест?	поэтапная работа / тайм-менеджмент	УК-6
7	Какой навык помогает успеть сдать прототип к презентации?	самоорганизация / управление временем	УК-6

8	Как называется процесс постановки целей по освоению новых методов дизайна?	саморазвитие / траектория обучения	УК-6
9	Какой термин описывает баланс между пользовательской ценностью и бизнес-целями?	продуктовое мышление / триада дизайнера	УК-10
10	Как называется показатель, измеряющий вовлечённость пользователей?	бизнес-метрика / KPI / вовлечённость	УК-10
11	Какой метод помогает проверить идею с минимальными затратами?	минимально жизнеспособный продукт	УК-10
12	Как называется практика выбора наиболее эффективного решения при ограниченных ресурсах?	экономное решение / приоритизация	УК-10
13	Какой документ показывает путь пользователя по экранам приложения?	user flow / пользовательский поток	ОПК-3
14	Как называется каркас интерфейса без цвета и графики?	низкодетализированный макет	ОПК-3
15	Какой инструмент используется для создания интерактивного прототипа?	Figma / прототипирование	ОПК-3
16	Как называется процесс проверки дизайна с реальными пользователями?	юзабилити-тестирование / тестирование прототипа	ОПК-3
17	Какой документ описывает проблему пользователя и её контекст?	персон / job-to-be-done	ПК-2
18	Как называется процесс оформления дизайна в презентацию?	создание контента / визуализация решения	ПК-2
19	Какой формат используется для демонстрации прототипа заказчику?	презентация / кликабельный прототип	ПК-2
20	Как называется практика подготовки скрипта для тестирования?	разработка сценария / создание задач	ПК-2
21	Как называется процесс обновления макетов после фидбэка?	актуализация / итерация	ПК-3
22	Какой термин описывает проверку дизайна на соответствие гайдлайнам?	нормативный контроль / дизайн-ревью	ПК-3
23	Как называется система управления версиями макетов в Figma?	версии / история изменений	ПК-3
24	Как называется работа с комментариями команды в Figma?	управление контентом / коммуникация в проекте	ПК-3