

УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«07» марта 2024 г.
Протокол №1

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Дизайн и развитие продукта»**

Направление подготовки: 38.03.05 Бизнес-информатика

Направленность (профиль) подготовки: Бизнес-аналитика

Квалификация (степень) выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 4 года

Год набора: 2024

**Москва
2024**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)	3
2. Перечень планируемых результатов обучения	4
3. Тематический план	7
4. Содержание дисциплины (модуля)	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Дизайн и развитие продукта» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 Бизнес-информатика, профиль Бизнес-аналитика, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Дизайн и развитие продукта» позволяет освоить системный подход к созданию продуктов, сочетая креативность, аналитику и технологии. Она также позволяет минимизировать риски на всех этапах жизненного цикла продукта — от идеи до вывода на рынок.

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 Бизнес-аналитика и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений.

Дисциплина (модуль) является выборной и доступна для изучения на 3 или 4 курсе в 5, 6, 7, 8 семестрах на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование навыков проектирования, разработки и управления продуктом с ориентацией на пользовательские потребности и бизнес-эффективность.

Задачи изучения дисциплины (модуля) направлены на формирование у студентов следующий знаний, умений и навыков:

- знание принципов проектирования удобных пользовательских интерфейсов и создания положительного пользовательского опыта;
- знание инструментов и подходов создания прототипов и их тестирования с реальными пользователями;
- знание принципов работы с техническими требованиями и с командами дизайна и разработки;
- умение оценивать функциональность дизайна и предлагать улучшения;
- умение создавать низкодетализированные прототипы для постановки задачи дизайнерам.

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 аналитики, основные принципы критической оценки источников информации и их релевантности.
		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-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
ОПК-2.	Способен проводить исследование и анализ рынка информационных систем и информационно-коммуникационных технологий, выбирать рациональные решения для управления бизнесом	ОПК-2.1.	Знает основные тенденции и характеристики рынка информационных систем и информационно-коммуникационных технологий
		ОПК-2.2.	Умеет проводить исследование и анализ рыночной информации для оценки потребностей бизнеса и выбора оптимальных

			решений
		ОПК-2.3.	Имеет практический опыт в разработке и внедрении стратегий управления бизнесом на основе анализа рынка информационных технологий
ОПК-6.	Способен выполнять циклом отдельные информационных задачи в рамках систем и коллективной научно-исследовательской, проектной и учебно-профессиональной деятельности для поиска, выработки и применения новых решений в области информационно-коммуникационных технологий	ОПК-6.1.	Знает основные циклы выполнения информационных задач в рамках системной и коллективной деятельности
		ОПК-6.2.	Умеет применять методологии и инструменты для поиска, выработки и внедрения новых решений в области информационно-коммуникационных технологий
		ОПК-6.3.	Имеет практический опыт работы в научно-исследовательских, проектных и учебно-профессиональных командах для достижения инновационных результатов
ПК-2.	Способен использовать соответствующий математический аппарат и инструментальные средства для обработки, анализа и систематизации информации по теме исследования для решения задач профессиональной деятельности	ПК-2.1.	Знает основные математические методы и инструментальные средства, применяемые для обработки и анализа информации
		ПК-2.2.	Умеет эффективно использовать математический аппарат для систематизации данных и решения профессиональных задач
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами анализа информации в рамках исследовательских проектов
ПК-3.	Способен готовить научно-технические отчеты, презентации, научные публикации по результатам выполненных исследований	ПК-3.1.	Знает требования и стандарты оформления научно-технических отчетов, презентаций и публикаций
		ПК-3.2.	Умеет структурировать и представлять результаты исследований в ясной и доступной форме
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт подготовки и публикации научных материалов, отражающих результаты выполненных исследований
ПК-8.	Способен под руководством специалиста более высокой категории осуществлять планирование и организацию проектной деятельности на основе стандартов управления	ПК-8.1.	Знает принципы и стандарты управления проектами
		ПК-8.2.	Умеет разрабатывать планы и организовывать проектную деятельность в соответствии с установленными стандартами

	проектами	ПК-8.3.	Имеет практический опыт участия в проектной работе, включая планирование и координацию задач
--	-----------	---------	--

3. Тематический план

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		<i>Очная форма</i>				
		Контактная работа		Контроль	Самостоятельная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Дизайн в создании цифровых продуктов	3	3		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
2	Визуальный и функциональный дизайн. Создание интерфейса на разных устройствах	5	5		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
3	Проектирование пути пользователя и пользовательского опыта	4	4		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
4	Прототипирование. Проверка гипотез с помощью прототипа	4	4		15	Подготовка к семинару, Домашние задания, Контрольная работа
5	Тестирование и итеративная доработка дизайна	4	4		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
6	Специфика разработки цифровых продуктов. Взаимодействие с командами дизайнеров, разработчиков и других участников проекта	4	4		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
7	Релиз продукта и его дальнейшее развитие	4	4		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
8	Тенденции и будущее UX/UI-дизайна	2	2		15	Подготовка к семинару, Домашние задания
	Экзамен				14	
	Итого:	30	30		10	120
	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	Дизайн в создании цифровых продуктов	Принципы UX/UI-дизайна. Влияние дизайна на конверсию. Минималистичный vs насыщенный дизайн. Дизайн-системы и их преимущества. Роль брендинга в цифровых продуктах.
2	Визуальный и функциональный дизайн. Создание интерфейса на разных устройствах	Адаптивный vs отзывчивый дизайн. Особенности мобильных интерфейсов. Гайдлайны Material Design и Human Interface. Интерактивные элементы навигации. Доступность интерфейсов (a11y).
3	Проектирование пути пользователя и пользовательского опыта	Карта пользовательских сценариев. Точки входа и выхода. Устранение точек трения. Эмоциональный дизайн. Персонализация опыта.
4	Прототипирование. Проверка гипотез с помощью прототипа	Low-fidelity vs high-fidelity прототипы. Инструменты быстрого прототипирования. Валидация гипотез через тестирование. Итеративное улучшение прототипа. Прототипирование анимаций интерфейса.
5	Тестирование и итеративная доработка дизайна	Методы юзабилити-тестирования. A/B-тестирование интерфейсов. Сбор и анализ пользовательского фидбека. Приоритезация доработок. Метрики улучшения UX.
6	Специфика разработки цифровых продуктов. Взаимодействие с командами дизайнеров, разработчиков и других участников проекта	Agile-подход в дизайне. Гибридные команды разработки. Документирование дизайн-решений. Управление дизайн-активами. Коммуникация между отделами.
7	Релиз продукта и его дальнейшее развитие	Стратегия постепенного запуска. Мониторинг ключевых метрик. План пост-релизных доработок. Обратная связь от пользователей. Эволюция продукта с учетом аналитики.
8	Тенденции и будущее UX/UI-дизайна	Голосовые интерфейсы. AR/VR в дизайне интерфейсов. Неоморфизм и новые стили. ИИ-ассистенты в UX. Прогнозирование поведения пользователей.

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. Чернышева, А. М. Управление продуктом : учебник и практикум для вузов / А. М. Чернышева, Т. Н. Якубова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 368 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16619-4. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560140>.

Дополнительная литература:

2. Чернышева, А. М. Управление продуктовой политикой : учебник и практикум для вузов / А. М. Чернышева, Т. Н. Якубова. — Москва : Издательство Юрайт, 2025. — 182 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-16620-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561067>.

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;
- 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 к 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 и развитие продукта» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, контрольная работа, домашние задания, 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.

Участие в семинаре (аудиторная работа) – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным, опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

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.

Контрольная работа – письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время.

Цель контрольной работы - получить специальные знания по одной или нескольким темам дисциплины (модуля) и продемонстрировать навыки их практического применения.

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) «Дизайн и развитие продукта»

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:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
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 самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки,
4	Удовлетворительно	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		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) «Дизайн и развитие продукта» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашние задания	30%	14	Набор задач по темам недели
Аудиторная работа	10%	14	Активная работа студента на семинаре
Контрольная работа	20%	1	Письменная работа с набором задач, которые нужно решить за ограниченное время
Экзамен	40%	1	Письменная или устная работа над заданием, направленным на проверку полученных знаний и навыков по курсу

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Дизайн и развитие продукта»: $0,3 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,1 \times \text{аудиторная работа} + 0,2 \times \text{контрольная работа} + 0,4 \times \text{экзамен}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание по теме «Визуальный и функциональный дизайн. Создание интерфейса на разных устрой»

1. Выберите сайт или приложение и проанализируйте, как интерфейс адаптируется под мобильные, планшетные и десктопные версии.
2. Сравните принципы Material Design (Google) и Human Interface (Apple), выделив ключевые различия в подходах к UI.
3. Создайте 3 варианта кнопки призыва к действию (Call-to-Action) для разных устройств, объяснив выбор стиля.
4. Сверстайте или нарисуйте макет одной страницы в 3 разрешениях (смартфон, планшет, ПК).
5. Проверьте выбранный интерфейс на соответствие стандартам доступности (WCAG) и предложите улучшения.

Домашнее задание по теме «Проектирование пути пользователя и пользовательского опыта»

1. Нарисуйте CJM (Customer Journey Map) для выбранного сервиса, выделив ключевые точки взаимодействия.
2. Проведите интервью с 3 пользователями и определите, какие проблемы они испытывают при работе с продуктом.
3. Упростите процесс регистрации в любом приложении, сократив количество шагов.
4. Проанализируйте, какие эмоции вызывает интерфейс (например, банковское

приложение vs. развлекательное) и предложите улучшения.

5. Разработайте концепцию персонализированной главной страницы для пользователя на основе его поведения.

Домашнее задание по теме «Прототипирование. Проверка гипотез с помощью прототипа»

1. Нарисуйте на бумаге или в Figma черновой прототип нового функционала для известного приложения.

2. Сформулируйте гипотезу (например: "Кнопка в другом месте увеличит конверсию") и создайте прототип для тестирования.

3. Создайте кликабельный прототип в Figma/Framer, имитирующий базовый пользовательский сценарий.

4. Соберите обратную связь от 3 человек по вашему прототипу, записав их комментарии.

5. Внесите правки в прототип, учитывая результаты тестирования, и объясните изменения.

Примерные вопросы для подготовки к семинарам

Вопросы к семинару по теме «Тестирование и итеративная доработка дизайна»

1. Какие методы юзабилити-тестирования вы знаете? В каких случаях лучше применять каждый из них?

2. Как интерпретировать результаты А/В-тестирования интерфейсов? Какие метрики наиболее важны?

3. Какие инструменты помогают собирать и анализировать пользовательский фидбек?

4. Как правильно приоритизировать доработки дизайна после тестирования?

5. Как измерить успешность изменений в UX после итераций?

Вопросы к семинару по теме «Специфика разработки цифровых продуктов. Взаимодействие с командами дизайнеров, разработчиков и других участников проекта»

1. Какие Agile-методологии чаще всего применяются в дизайне и разработке? Чем они отличаются?

2. Как организовать эффективную коммуникацию между дизайнерами, разработчиками и менеджерами?

3. Какие инструменты используют для совместной работы над дизайном (Figma, Zeplin, Jira и др.)?

4. Как избежать конфликтов между дизайном и техническими ограничениями при разработке?

5. Какие роли в команде продукта наиболее критичны для успешного релиза?

Вопросы к семинару по теме «Релиз продукта и его дальнейшее развитие»

1. Какие стратегии постепенного релиза продукта (soft launch, beta-тестирование и др.) вы знаете?

2. Какие ключевые метрики нужно отслеживать после запуска продукта?

3. Как собирать и обрабатывать обратную связь от пользователей после релиза?

4. Какие доработки обычно вносят в продукт на основе пост-релизной аналитики?

5. Как планировать эволюцию продукта в долгосрочной перспективе?

Примерные задания по контрольной работе

Контрольная работа

1. Сравните минималистичный и насыщенный дизайн на примере двух мобильных

приложений (например, банковского и игрового). Укажите по 3 преимущества и недостатка каждого стиля.

2. Разработайте дизайн-систему для интернет-магазина: опишите основные компоненты (кнопки, формы, цвета, шрифты) и принципы их использования.

3. Проанализируйте влияние цвета кнопки СТА на конверсию. Приведите 2 примера А/В-тестов из практики (например, красная vs зеленая кнопка).

4. Составьте чек-лист из 5 пунктов для оценки UX-дизайна лендинга с точки зрения сокращения когнитивной нагрузки.

5. Подготовьте презентацию на тему «Роль брендинга в цифровых продуктах» с примерами удачных и неудачных кейсов (3 слайда).

6. Создайте адаптивную верстку макета для десктопной и мобильной версии сайта. Укажите, какие элементы изменятся и почему.

7. Разработайте интерактивную навигацию для мобильного приложения, учитывая рекомендации Material Design (описание + схема).

8. Составьте список из 5 правил доступности (ally) для форм ввода данных (например, подписи полей, контрастность).

9. Прототипируйте интерфейс с увеличенными областями клика для пожилых пользователей. Объясните выбор размеров.

10. Сравните гайдлайны Material Design и Human Interface: выделите 3 ключевых различия в подходах к иконкам.

11. Постройте карту пользовательского сценария для онлайн-заказа еды (от входа на сайт до оплаты). Отметьте точки трения.

12. Предложите 3 способа персонализации опыта в потоке регистрации (например, приветствие по имени, рекомендации).

13. Проанализируйте эмоциональный дизайн выбранного приложения (например, Headspace). Какие элементы вызывают позитивные эмоции?

14. Определите точки входа/выхода для сервиса доставки продуктов. Какие метрики нужно отслеживать для их оптимизации?

15. Разработайте микроинтеракцию для кнопки «Добавить в корзину» (описание + схема анимации).

16. Создайте low-fidelity прототип формы обратной связи (набросок на бумаге или в Figma). Укажите, какие гипотезы можно проверить с его помощью.

17. Проведите юзабилити-тест high-fidelity прототипа мобильного приложения. Запишите 3 ключевых инсайта.

18. Сравните инструменты Figma, Adobe XD и Proto.io для прототипирования анимаций. Выберите лучший для вашего проекта и обоснуйте.

19. Разработайте итеративный план улучшений для прототипа на основе тестовых данных (пример: 40% пользователей не нашли кнопку «Далее»).

20. Создайте интерактивный прототип с анимацией перехода между экранами. Опишите, как это влияет на пользовательский опыт.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Какой принцип UX/UI-дизайна предполагает сокращение когнитивной нагрузки пользователя? А) Минимализм В) Максимализм С) Скевоморфизм D) Неоморфизм	А	УК-1

2.	Какой тип дизайна автоматически подстраивается под размер экрана без изменения структуры? A) Адаптивный (Adaptive) B) Отзывчивый (Responsive) C) Фиксированный (Fixed) D) Модульный (Modular)	В	УК-2
3.	Какой инструмент помогает визуализировать взаимодействие пользователя с продуктом? A) User Story B) User Persona C) User Journey Map D) Wireframe	С	ОПК-2
4.	Какой тип прототипа используется для быстрой проверки идеи без детализации? A) High-fidelity B) Интерактивный макет C) Clickable prototype D) Low-fidelity	Д	ОПК-6
5.	Какой метод тестирования сравнивает две версии интерфейса? A) Юзабилити-тестирование B) А/В-тестирование C) Глубинное интервью D) Фокус-группа	В	ПК-2
6.	Какой гибкий метод управления проектами часто применяют в дизайне?	Agile	ПК-3
7.	Какой стратегии запуска соответствует постепенное развертывание продукта? A) Rollout Release B) Big Bang Release C) Shadow Launch D) Beta-тестирование	А	ПК-8
8.	Как называется система, объединяющая визуальные и функциональные компоненты интерфейса?	Дизайн-система	УК-1
9.	Какой стандарт доступности интерфейсов обозначается как a11y?	Accessibility	УК-2
10.	Какой термин описывает настройку контента под предпочтения пользователя?	Персонализация	ОПК-2
11.	Какой инструмент чаще всего применяют для прототипирования анимаций?	Principle (или Figma, After Effects)	ОПК-6
12.	Какая метрика показывает процент пользователей, завершивших целевое действие?	Конверсия	ПК-2
13.	Как называется документ, фиксирующий дизайн-решения?	Дизайн-документ (или UI-гайдлайн)	ПК-3
14.	Какой инструмент используют для мониторинга поведения пользователей?	Google Analytics (или Hotjar, Amplitude)	ПК-8