
УТВЕРЖДЕНА

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

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Динамические прототипы»**

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	4
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) «Динамические прототипы» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – бакалавриат по специальности 38.03.05 «Бизнес-информатика», профиль Дизайн, утвержденный приказом Минобрнауки России № 838 от 29.07.2020 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Динамические прототипы» позволяет эффективно проектировать и внедрять интерактивные решения, соответствующие реальным потребностям пользователей, а также успешно интегрироваться в команды разработки цифровых продуктов на всех этапах их жизненного цикла.

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 Блок Факультативные дисциплины.

Дисциплина (модуль) изучается на 3 или 4 курсе в 6, 7 или 8 семестре на выбор.

Цель изучения дисциплины (модуля): сформировать у обучающихся систематические знания и практические навыки по созданию, тестированию и презентации интерактивных динамических прототипов с учётом принципов UX-дизайна и современных инструментов проектирования.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основные принципы и типы динамических прототипов;
- освоить методы проектирования интерактивных интерфейсов и сценариев взаимодействия;
- научиться разрабатывать и настраивать анимацию, навигацию и мультимедиа в прототипах;
- освоить практику проведения пользовательского тестирования и анализа обратной связи;
- сформировать навыки командной разработки, доработки и презентации динамических прототипов.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы и типы динамических прототипов;
- методы проектирования интерактивных интерфейсов;
- основы UX и сценариев пользовательского взаимодействия;
- принципы тестирования прототипов и сбора обратной связи;
- инструменты и техники анимации и мультимедиа в прототипах.

уметь:

- разрабатывать интерактивные и мультимедийные прототипы;
- настраивать навигацию, анимацию и интерактивные элементы;
- проводить тестирование прототипов с пользователями;
- анализировать обратную связь и дорабатывать прототипы;
- разрабатывать и презентовать динамические прототипы.

владеть:

- навыками работы с инструментами для создания прототипов;
- методами интеграции интерактивных элементов и мультимедиа;
- практикой тестирования и итеративной доработки проектов;
- навыками командной работы и передачи прототипа в разработку;
- комплексным подходом к разработке и защите динамического прототипа.

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-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.	Знает действующие правовые нормы, регулирующие деятельность в области решения задач, основные методы и подходы к определению круга задач
		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-1.	Способен проводить моделирование, анализ и совершенствование бизнес-процессов и информационно-технологической инфраструктуры предприятия в интересах достижения его стратегических целей с	ОПК-1.1.	Знает современные методы моделирования, основные принципы анализа и оптимизации процессов, связь бизнес-процессов с пользовательским опытом и стратегическими целями компании

	использованием современных методов и программного инструментария	ОПК-1.2.	Умеет выявлять и визуализировать реальные процессы взаимодействия с пользователем, клиентом или продуктом; проводить их анализ, проектировать и совершенствовать процессы так, чтобы они поддерживали стратегические цели проекта и повышали качество пользовательского опыта
		ОПК-1.3.	Имеет практический опыт работы с инструментами моделирования процессов в контексте дизайна, а также создания и защиты моделей бизнес-процессов для команд дизайна и продукта
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-1.	Способен осуществлять техническую обработку, визуализацию и размещение информационно-графических ресурсов в цифровой среде с применением специализированного программного обеспечения	ПК-1.1.	Знает принципы организации информационно-технологической среды для проектной деятельности, методы обработки текстовой и графической информации, требования к форматам цифровых ресурсов
		ПК-1.2.	Умеет применять программные средства для формирования, обработки и визуализации данных, форматирования документов и размещения материалов в цифровой среде

		ПК-1.3.	Имеет практический опыт реализации проектов по созданию и публикации информационно-графических материалов с использованием профессиональных инструментов
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

3. Тематический план

№п/ п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контр оль	Самостоятел ьная работа	
		Лекции	Семинары (практические занятия)			
1	Основы динамических прототипов		10		14	Домашнее задание
2	Интерактивность и тестирование		12		18	Домашнее задание
3	Практика и проектная деятельность		8		12	Домашнее задание
	<i>Зачёт</i>			2		Проект
	<i>Итог</i>		30	2	44	
<i>Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)</i>		76				
<i>Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)</i>		2				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы динамических прототипов	Введение в динамические прототипы: роль в дизайне Типы прототипов: от низкоуровневых до высокоуровневых Основы проектирования интерактивных интерфейсов Пользовательский опыт (UX) и сценарии взаимодействия Инструменты для создания динамических прототипов
2	Интерактивность и тестирование	Навигация и взаимодействие между экранами Анимация и переходы в прототипах Интерактивные элементы: кнопки, формы, жесты Работа с мультимедиа в прототипах Тестирование прототипов с пользователями Сбор и анализ обратной связи
3	Практика и проектная деятельность	Итеративная доработка прототипов Интеграция прототипов с командой разработки Подготовка итогового проекта Презентация и защита итогового проекта

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. Одегов, Ю. Г. Эргономика : учебник и практикум для вузов / Ю. Г. Одегов, М. Н. Кулапов, В. Н. Сидорова. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 157 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-9916-8258-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583942>.

2. Жданов, Н. В. Промышленный дизайн: бионика : учебник для вузов / Н. В. Жданов, В. В. Павлюк, А. В. Скворцов. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2026. — 121 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-08019-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/586692>.

Дополнительная литература:

1. Веселова, Ю. В. Промышленный дизайн и промышленная графика. Методы создания прототипов и моделей : учебное пособие / Ю. В. Веселова, А. А. Лосинская, Е. А. Ложкина. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2019. - 144 с. - ISBN 978-5-7782-4077-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1867939>.

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) «Динамические прототипы» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как семинары, домашние задания, 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.

Проект — исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

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) «Динамические прототипы»

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 *зачёта*, 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 syllabus дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Зачтено	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	Зачтено	
8	Отлично	Зачтено	
7	Хорошо	Зачтено	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
6	Хорошо	Зачтено	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Оценка за зачет	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
			хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Зачтено	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	Зачтено	
3	Не сдан	Не зачтено	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.
2	Не сдан	Не зачтено	
1	Не сдан	Не зачтено	

Дисциплина (модуль) «Динамические прототипы» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Домашнее задание	60%	10	Набор задач по темам недели
Зачёт	40%	1	Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Динамические прототипы»: $0,6 \times \text{среднее за домашние задания} + 0,4 \times \text{зачёт}$.

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные домашние задания

Домашнее задание 1.

1. Изучите и кратко опишите различия между низкоуровневыми, средними и высокоуровневыми динамическими прототипами. Приведите по одному примеру использования каждого типа в реальном проекте.

2. Составьте сценарии пользовательского взаимодействия (user flow) для мобильного приложения "Заказ еды": а) регистрация нового пользователя; б) выбор блюда и оформление заказа; в) отслеживание статуса доставки. Оформите в виде схемы или пошагового описания.

3. Подберите три популярных инструмента для создания динамических прототипов (например, Figma, Adobe XD, ProtoPie) и сравните их по критериям: функционал анимации, поддержка командной работы, сложность освоения, интеграция с разработкой. Оформите в виде таблицы.

4. На основе макета главного экрана приложения создайте низкоуровневый прототип с базовой навигацией (минимум 3 экрана) в выбранном инструменте. Приложите скриншоты экранов и ссылку на прототип.

Домашнее задание 2.

1. В созданном ранее прототипе реализуйте анимированные переходы между экранами: плавное появление, слайд-переход и модальное окно. Опишите, как каждый тип анимации влияет на восприятие интерфейса.

2. Добавьте интерактивные элементы: кнопку с состояниями (активная, неактивная, при нажатии), форму ввода с валидацией (например, email-поля) и жест свайпа для удаления элемента. Продемонстрируйте их работу и приложите видео или GIF-демонстрацию.

3. Встройте в прототип аудио- или видеоконтент (например, обучающий ролик или голосовое сопровождение) и опишите, как это влияет на пользовательский опыт.

4. Проведите мини-тестирование прототипа с участием 2–3 тестеров (друзей или коллег): соберите обратную связь по понятности навигации, удобству интерфейса и реалистичности взаимодействий. Оформите отчёт с цитатами, выявленными проблемами и предложениями по улучшению.

Домашнее задание 3.

1. На основе полученной обратной связи выполните итеративную доработку прототипа: устраните найденные недочёты, улучшите анимации и логику переходов. Опишите, какие изменения были внесены и почему.

2. Подготовьте финальный динамический прототип (минимум 5 экранов, полная навигация, анимации, интерактивные элементы) для приложения по выбранной теме (например, фитнес-трекер, онлайн-обучение, умный дом). Приложите ссылку на прототип и краткое описание концепции.

3. Подготовьте 7-минутную презентацию итогового проекта, включающую: цель разработки, описание пользовательских сценариев, демонстрацию ключевых интерактивных элементов и анимаций, результаты тестирования, выводы и рекомендации по дальнейшему развитию.

4. Ответьте на вопросы защиты: а) Какие сложности возникли при реализации сложной интерактивности? б) Как вы обеспечивали согласованность прототипа с принципами UX? в) Как можно передать прототип команде разработчиков? г) Какие риски связаны с чрезмерной анимацией в прототипе и как их минимизировать?

Примерное описание и критерии оценивания к проекту

Описание проекта:

Проект представляет собой разработку динамического прототипа цифрового сервиса — мобильного приложения для экологичного образа жизни (например, «EcoTrack: личный экосчётчик»), которое помогает пользователям отслеживать свой углеродный след, получать персонализированные рекомендации и участвовать в экологических челленджах. Студент проходит полный цикл создания интерактивного прототипа: от анализа пользовательских сценариев до финальной презентации и защиты.

Работа включает проектирование UX-структуры, создание экранов с помощью современных инструментов (Figma, Adobe XD или аналоги), реализацию сложной навигации и анимаций, интеграцию мультимедиа, тестирование с реальными пользователями, итеративную доработку и подготовку к презентации. Финальный результат — полнофункциональный динамический прототип, сопровождаемый документацией и видеодемонстрацией, — сдаётся в виде ссылки на онлайн-прототип и презентационного материала до экзамена. Артефакт может быть использован как кейс в

портфолио, для участия в дизайнерских конкурсах или при трудоустройстве в digital-студии.

Цель проекта — сформировать у студента навыки создания современных динамических прототипов, объединяющих глубокое понимание пользовательского опыта, техническую реализацию интерактивности и эффективную визуальную коммуникацию, а также научить проходить полный дизайн-цикл от идеи до защищённого решения.

Задачи проекта:

- разработать пользовательские персонажи и сценарии взаимодействия, обосновать структуру приложения и создать каркасы (wireframes) для ключевых экранов;
- реализовать полноценный динамический прототип с навигацией, анимациями переходов, интерактивными элементами (кнопки, формы, свайпы) и мультимедиа (звуки, видео, иконки);
- провести тестирование прототипа с 3–5 реальными пользователями, зафиксировать проблемы и собрать обратную связь по удобству, понятности и эмоциональной вовлечённости;
- на основе тестирования выполнить итеративную доработку прототипа, улучшить UX-логику, исправить баги и оптимизировать интерфейс;
- подготовить финальную презентацию проекта: демонстрацию прототипа, аргументацию дизайнерских решений, результаты тестирования и рекомендации по дальнейшему развитию, а также интегрировать прототип в единый цифровой артефакт (веб-страница, PDF-портфолио или видеообзор).

Критерии оценивания:

- **качество UX-основы:** наличие проработанных персонажей, логичных сценариев взаимодействия и корректной иерархии экранов;
- **уровень интерактивности:** функциональность навигации, качество анимаций, реализация жестов и состояний интерактивных элементов;
- **результаты тестирования:** глубина анализа обратной связи, обоснованность внесённых изменений и качество итеративной доработки;
- **презентационная составляющая:** чёткость изложения, визуальная выразительность, полнота аргументации и готовность прототипа к передаче в разработку;
- **целостность итогового артефакта:** работоспособность прототипа, читаемость документации и эстетика финальной презентации.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1	Какой метод используется для анализа поведения пользователя в прототипе?	тестирование / юзабилити-тест	УК-1
2	Как называется подход, при котором прототип проверяется на логичность и удобство?	системный анализ / критическая оценка	УК-1
3	Какой навык помогает выявить слабые места в навигации интерфейса?	анализ информации / синтез данных	УК-1
4	Как называется процесс структурирования задач пользователя на основе тестов?	декомпозиция / постановка задачи	УК-1
5	Какой тип прототипа используется для проверки базовой логики приложения?	низкоуровневый	УК-2
6	Какой тип прототипа имитирует реальное поведение интерфейса с анимацией и переходами?	высокоуровневый / интерактивный	УК-2
7	Какой принцип помогает выбрать инструмент для прототипирования с учётом ресурсов?	оптимизация / выбор по	УК-2

		ограничениям	
8	Как называется подход, при котором прототип создаётся с учётом сроков и возможностей команды?	планирование задач / ресурсный анализ	УК-2
9	Какой инструмент позволяет создавать кликабельные экраны в Figma?	прототипирование / interactive prototype	ОПК-3
10	Как называется элемент, который реагирует на клик или жест в прототипе?	интерактивный элемент / кнопка	ОПК-3
11	Какой термин описывает плавный переход между экранами?	анимация / переход	ОПК-3
12	Как называется процесс моделирования сценария использования продукта?	прототипирование сценария / UX-поток	ОПК-3
13	Какой режим в Figma используется для настройки кликабельных зон?	prototype / режим прототипа	ПК-1
14	Как называется способ передачи прототипа заказчику для демонстрации?	презентация	ПК-1
15	Какой формат позволяет экспортировать прототип для встраивания на сайт?	веб-ссылка / HTML	ПК-1
16	Как называется процесс настройки отступов и выравнивания в прототипе?	вёрстка / компоновка	ПК-1
17	Какой метод используется для сбора отзывов пользователей о прототипе?	обратная связь / фидбэк	ПК-2
18	Как называется практика адаптации прототипа под разные устройства?	адаптивность / мультиплатформенность	ПК-2
19	Какой подход позволяет улучшить прототип на основе комментариев тестировщиков?	итеративная доработка / обновление	ПК-2
20	Как называется процесс создания сценария взаимодействия пользователя с интерфейсом?	проработка UX / сценарное проектирование	ПК-2