

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 07.07.2023 17:06:03
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра математики и информатики

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТОМ НА ОСНОВЕ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА**

Направление подготовки: 09.03.03 Прикладная информатика
Направленность (профиль): Разработка компьютерных игр и приложений
с виртуальной и дополненной реальностью
Квалификация выпускника: бакалавр
Форма обучения: заочная
Год набора: 2022

Рабочая программа дисциплины «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика (уровень бакалавриата) (Приказ Министерства образования и науки РФ от 19 сентября 2017 г. N 922).

Автор-составитель: Абдрашитов Р.Р.

Рабочая программа утверждена на заседании кафедры математики и информатики. Протокол № 10 от 25.05.2026 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Наименование дисциплины (модуля), цели и задачи освоения дисциплины (модуля).....	4
2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы.....	4
3. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы.....	5
4. Объем дисциплины (модуля) в зачетных единицах с указанием количества академических часов, выделенных на контактную работу обучающихся с преподавателем (по видам учебных занятий) и на самостоятельную работу обучающихся.....	5
5. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий.....	6
6. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).....	13
7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля).....	13
8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля).....	14
9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля).....	15
10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем.....	15
11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю).....	16

1. НАИМЕНОВАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1.1. Наименование дисциплины

Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта

1.2. Цель дисциплины

Овладение навыками проектно-исследовательской работы

1.3. Задачи дисциплины

В ходе освоения дисциплины студент должен решать такие задачи как:

- усвоение знаний о технологии разработки проекта и получения эффективного результата проекта;
- выработка навыков качественных исследований пользовательского опыта, генерации идей, прототипирования и тестирования разрабатываемых продуктов;
- выработка навыков оформления результатов качественных исследований для использования при разработке продуктов в междисциплинарных командах;
- усвоение знаний о методах и инструментах проектной деятельности, включая методологии креативного мышления.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ПЛАНИРУЕМЫХ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), СООТНЕСЕННЫХ С ПЛАНИРУЕМЫМИ РЕЗУЛЬТАТАМИ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
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 необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения.
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией.
ПК-1 Способен кодировать на языках программирования (объектно-ориентированных, современных	ПК-1.1. Разрабатывает код информационных систем и баз данных информационных систем.
	ПК-1.2. Осуществляет верификацию кода, баз данных и структуры баз данных информационных систем

структурных языках, языках современных бизнес-приложений)	ПК-1.3. Устраняет обнаруженные несоответствия с применением методик тестирования разрабатываемых информационных систем
ПК-2 Способен проводить обследование организаций, выявлять информационные потребности пользователей, формировать требования к информационной системе	ПК-2.1. Применять методы обследования организации и анализа входной информации для формирования требований к информационной системе
	ПК-2.2. Осуществлять деятельность по проведению переговоров и презентаций для информирования заказчиков о возможностях информационной системы.
	ПК-2.3. Выявлять информационные потребности пользователей, определяет возможности достижения соответствия информационных систем первоначальным требованиям заказчика, разрабатывает стратегии управления заинтересованными сторонами в проекте.
ПК-4 Способен проектировать информационные ресурсы (веб, мобильных приложений) составлять формализованные описания решений, поставленных задач, в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов	ПК-4.1. Составлять формализованные описания решений поставленных задач в соответствии с требованиями, принятыми в организации нормативных документов, выполнять действия по проектированию структур баз данных и дизайну программных интерфейсов.
	ПК-4.2. Использовать существующие типовые решения и шаблоны информационных ресурсов (веб, мобильных приложений), применять методы и средства проектирования и дизайна информационных ресурсов, баз данных и программных интерфейсов.
	ПК-4.3. Применять типовые решения, библиотеки программных модулей, шаблоны, классы объектов, используемые при разработке информационных ресурсов (веб, мобильных приложений).

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Учебная дисциплина «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» относится к дисциплинам части учебного плана, формируемой участниками образовательных отношений по основной профессиональной образовательной программе высшего образования по направлению подготовки 09.03.03 Прикладная информатика, направленность (профиль) Разработка компьютерных игр и приложений с виртуальной и дополненной реальностью.

4. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В ЗАЧЕТНЫХ ЕДИНИЦАХ С УКАЗАНИЕМ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ, ВЫДЕЛЕННЫХ НА КОНТАКТНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ С ПРЕПОДАВАТЕЛЕМ (ПО ВИДАМ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ) И НА САМОСТОЯТЕЛЬНУЮ РАБОТУ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Общая трудоемкость (объем) дисциплины составляет 16 зачетных единиц, 576 академических часов. Дисциплина изучается на 2 – 5 курсах.

Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

Вид учебных занятий	Всего	Разделение по курсам							
		2		3		4		5	
		Зимняя сессия	Летняя сессия	Зимняя сессия	Летняя сессия	Зимняя сессия	Летняя сессия	Зимняя сессия	Летняя сессия
Общая трудоемкость, ЗЕТ	16	4		4		4		4	
Общая трудоемкость, час.	576	72	72	72	72	72	72	72	72
Аудиторные занятия, час.	82	10	12	10	12	10	10	10	8
Лекции, час.	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Практические занятия, час.	82	10	12	10	12	10	10	10	8
Самостоятельная работа	478	62	56	62	56	62	58	62	60
Курсовой проект (работа)	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Контрольные работы	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Контроль	16	-	4	-	4	-	4	-	4
Вид итогового контроля (зачет, экзамен)	зачёт	-	зачёт	-	зачёт	-	зачёт	-	зачёт

5. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

5.1. Содержание дисциплины

Тема 1. Концепция дизайн-мышления

Дизайн-мышление как концепция создания продуктов и услуг, ориентированных на интересы человека. Определение, истоки, этапы развития. Опыт внедрения в практику российских компаний.

Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления

Основные этапы дизайн мышления. Цели и инструменты этапа Эмпатия. Подготовка и проведение глубинного интервью. Определение инсайта в процессе дизайн-мышления. Цели и инструменты этапа Фокусировка. Создание карты эмпатии, формулировка point-of-view. Цели и инструменты этапа Генерация идей. Проведение мозгового штурма. Цели и инструменты этапа Прототипирование. Создание прототипов на основе разработанных идей. Цели и инструменты этапа Тестирование. Проведение тестирования созданных прототипов с привлечением пользователей.

Тема 3. Качественные исследования пользовательского опыта

Виды исследования: количественный и качественные. Выявление глубинных потребностей пользователя. Использование инструментов антропологии и этнографии при исследовании поведения людей. Проектирование карты пользовательского пути (CJM). Теория Jobs To Be Done, проведение JTBD-исследований. Customer Development (CusDev) как методика создания стартапов. Основные инструменты UX-аналитики.

Тема 4. Разработка мини-приложения

Разработка мини-приложения на основе анализа целевой аудитории и её потребностей. Формирование междисциплинарных продуктовых команд. Доработка идей на основе полученного технического задания. Исследование аудитории, конкурентный анализ. Разработка frontend'a, создание Lo-Fi и Hi-Fi макетов. Разработка backend'a (Web API, хостинг). Применение принципов UX/UI дизайна. Тестирование и отладка. Использование для разработки и продвижения ресурсов платформы VK Mini Apps.

Тема 7. Разработка образовательного продукта

Формирование междисциплинарных продуктовых команд. Доработка идей на основе полученного технического задания. Проведение качественного исследования аудитории и выявление потребностей в образовательных продуктах с использованием комплекса инструментов. Создание Learning

Journey Map. Создание MVP (Minimal Viable Product) образовательного продукта. Доработка по результатам тестирования с привлечением пользователей. Привлечение к проектированию экспертов, учёт глобальных и региональных тенденций EdTech. Презентация проектов в формате лендинга.

Тема 5. Креативные методологии

Конвергентное и дивергентное мышление. Методы поиска новых идей. Методы стимулирования творческой активности в командах. Теория решения изобретательских задач (ТРИЗ): базовые принципы, основные инструменты, примеры использования. Методология CRAFT (Creative Algorithms, Frames & Tools): базовые принципы, основные инструменты, примеры использования. Латеральное мышление: базовые принципы, основные инструменты, примеры использования. Примеры задач, для решения которых применяют различные методики.

Тема 6. Сервис-дизайн

Определение, истоки и развитие. Основные инструменты сервис-дизайна. Основные закономерности и особенности процесса сервис-дизайна. Процесс проведения исследований. Планирование человеко-ориентированного внедрения — превращение прототипа в работающую систему. Управление процессом сервис-дизайна. Ключевые техники фасилитации. Внедрение сервис-дизайна в рабочий процесс организаций.

Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации

Понятие и виды коммуникаций, участники. Критерии оценки эффективности коммуникаций. Эмпатия как основа коммуникаций, приёмы активного слушания и речевой коммуникации. Технологии убеждения, риторические приёмы. Small Talk. Приёмы эффективных письменных коммуникаций. Речевой, письменный и сетевой этикет. Способы разрешения конфликтных ситуаций в коммуникациях. Создание и проведение эффективных презентаций.

5.2. Тематический план

Номера и наименование разделов и тем	Количество часов					
	Общая трудоём- кость	из них				
		Самостоятельная работа	из них			Контроль
			Аудиторные занятия	Лекции	Практические занятия	
2 курс зимняя сессия						
Тема 1. Концепция дизайн-мышления	72	62	10	-	10	-
Итого за зимнюю сессию	72	62	10	-	10	-
2 курс летняя сессия						
Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мыш- ления	68	56	12	-	12	
Контроль	4					4
Итого за летнюю сессию	72	56	12	-	12	4
Итого за 2 курс	72	56	12	-	12	4
3 курс зимняя сессия						
Тема 3. Качественные исследования пользо- вательского опыта	72	62	10	-	10	-
Итого за зимнюю сессию	72	62	10	-	10	-
3 курс летняя сессия						
Тема 4. Разработка мини-приложения	68	56	12	-	12	
Контроль	4					4
Итого за летнюю сессию	72	56	12	-	12	4
Итого за 3 курс	72	56	12	-	12	4

4 курс зимняя сессия						
Тема 5. Креативные методологии	72	62	10	-	10	-
Итого за зимнюю сессию	72	62	10	-	10	-
4 курс летняя сессия						
Тема 6. Сервис-дизайн	68	58	10	-	10	
Контроль	4					4
Итого за летнюю сессию	72	58	10	-	10	4
Итого за 4 курс	72	58	10	-	10	4
5 курс зимняя сессия						
Тема 7. Разработка образовательного продукта	72	62	10	-	10	-
Итого за зимнюю сессию	72	62	10	-	10	-
5 курс летняя сессия						
Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации	68	60	8	-	8	
Контроль	4					4
Итого за летнюю сессию	72	60	8	-	8	4
Итого за 5 курс	72	60	8	-	8	4
Итого по дисциплине	576	478	82	-	82	16
Всего зачетных единиц	16					

5.3. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
2 курс зимняя сессия				
Тема 1. Концепция дизайн-мышления	- Работа с понятиями: дизайн-мышление, эмпатия, инсайт, пользователь, прототип, мозговой штурм - Разбор кейсов внедрения дизайн-мышления в деятельность российских компаний	10	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Опрос в форме дискуссии
2 курс летняя сессия				
Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления	- Создание карты стейкхолдеров в рамках задачи, - Разработка опросника для проведения глубинного интервью в рамках задачи, - Подготовка глубинного интервью с пользователем, - Анализ материалов для формирования карты эмпатии, - Формулировка и доработка point-of-view пользователя, - Подготовка мозгового штурма, - Выработка критериев отбора идей по результатам мозгового штурма, - Подготовка материалов для со-	12	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, коллоквиум, воркшоп

	здания прототипов отобранных идей, - Подготовка материалов для тестирования прототипов с участием пользователя, - Презентация полученных результатов.			
3 курс зимняя сессия				
Тема 3. Качественные исследования пользовательского опыта	- Работа с понятиями: качественные и количественные исследования, антропология, этнография, карта пользовательского пути, Jobs To Be Done, CusDev, UX, UI, - Составление сравнительной таблицы количественных и качественных исследований, - Подготовка исследования в формате наблюдения в рамках задачи, - Презентация Customer Journey Map, - Подготовка JTBD-исследования в рамках задачи, - Исследование возможности применения CusDev в рамках задачи, - Презентация основ UX/UI-аналитики.	10	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, коллоквиум, воркшоп
3 курс летняя сессия				
Тема 4. Разработка мини-приложения	- Работа с понятиями: мини-приложение, frontend, Lo-Fi и Hi-Fi макеты, backend, Web API, - Анализ результатов UX/UI-исследования, - Питчинг проектных идей для мини-приложения, - Разработка плана работы команды, - Регулярная презентация хода работы над проектом и планов на предстоящий период, - Исследование виральных механик для привлечения и удержания пользователей; - Подготовка тестирования прототипа продукта, - Техническая экспертиза проекта, выработка плана по устранению выявленных багов, - Защита продукта.	12	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, питчинг, командная работа, презентация
4 курс зимняя сессия				
Тема 5. Креа-	- Работа с понятиями: креативная	10	УК-1	Дискуссия,

тивныe методo- логии	методология, конвергентное и дивергентное мышление, теория решения изобретательских задач, методология CRAFT, латеральное мышление, - Составление сравнительной таблицы конвергентного и дивергентного мышления, - Ознакомление с основными понятиями и инструментами Теории решения изобретательских задач, - Ознакомление с основными понятиями и инструментами методологии CRAFT, - Ознакомление с основными понятиями и инструментами Латерального мышления, - Разбор кейсов внедрения креативных методологий в деятельность российских компаний		УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	коллоквиум, воркшоп
4 курс летняя сессия				
Тема 6. Сервис-дизайн	- Работа с понятиями: сервис-дизайн, фасилитация, - Исследование основных закономерностей и особенностей процесса сервис-дизайна, - Рассмотрение различных техник фасилитации, - Организация воркшопа, соответствующего требованиям вовлечения, уместности и продуктивности, - Презентация проектов пространства для сервис-дизайна, - Разбор кейсов проектирования лучшего клиентского опыта в деятельность российских компаний.	10	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, коллоквиум, воркшоп
5 курс зимняя сессия				
Тема 7. Разработка образовательного продукта	- Работа с понятиями: образовательный продукт, EdTech, Learning Journey Map, MVP, лендинг - Анализ результатов исследования аудитории образовательных продуктов, - Подготовка дополнительного исследования пользовательского опыта в рамках задачи, - Презентация Learning Journey Map, - Регулярная презентация хода работы над проектом и планов на	10	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, питчинг, командная работа, презентация

	предстоящий период, - Подготовка тестирования прототипа продукта, - Методологическая экспертиза проекта, выработка плана по доработке, - Защита продукта в формате лендинга.			
5 курс летняя сессия				
Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации	- Работа с понятиями: коммуникация, эмпатия, риторика, Small Talk, этикет, - Разбор кейсов эффективных речевых коммуникаций в деятельность российских компаний, - Разбор кейсов эффективных письменных коммуникаций в деятельность российских компаний, - Участие в деловой игре по этикету коммуникаций, - Презентация проекта.	8	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Дискуссия, деловая игра, коллоквиум, презентация,

5.4. Самостоятельная работа обучающихся

Тема	Виды самостоятельной работы	Час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
2 курс зимняя сессия				
Тема 1. Концепция дизайн-мышления	- Изучение материалов по теме, - Работа с учебной, научной и справочной литературой, - Исследования опыта российских компаний по внедрению дизайн-мышления.	62	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Коллоквиум
2 курс летняя сессия				
Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления	- Изучение материалов по теме, - Работа с учебной, научной и справочной литературой, - Проведение глубинного интервью с пользователем в рамках задачи, - Создание карты эмпатии, - Участие в мозговом штурме команды в рамках задачи, - Создание прототипов отобранных идей, - Проведение тестирования прототипов с привлечением пользователя, - Подготовка презентации итогового решения.	56	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Коллоквиум, презентация
3 курс зимняя сессия				
Тема 3. Каче-	- Изучение материалов по теме,	62	УК-1	Коллоквиум,

ственные исследования пользовательского опыта	- Работа с учебной, научной и справочной литературой, - Подготовка и проведение исследования в формате наблюдения в рамках задачи, - Создание Customer Journey Map, - Проведение JTBD-исследования в рамках задачи, - Создание чек-листа для оценки результатов UX/UI-аналитики.		УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	презентация
3 курс летняя сессия				
Тема 4. Разработка мини-приложения	- Разработка мини-приложения в продуктовой команде по полученному техническому заданию, - Исследование целевой аудитории и её потребностей, - Подготовка презентации проекта для питчинга, - Исследование возможностей платформы для разработки проектов VK Mini Apps, - Доработка проекта по итогам тестирования.	56	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Еженедельные презентации хода работы в продуктовой команде
4 курс зимняя сессия				
Тема 5. Креативные методологии	- Изучение материалов по теме, - Работа с учебной, научной и справочной литературой, - Применение инструментов Теории решения изобретательских задач в рамках задачи, - Применение инструментов методологии CRAFT в рамках задачи, - Применение инструментов латерального мышления в рамках задачи, - Исследования опыта российских компаний по внедрению креативных методологий в инновационную деятельность, - Разработка вариантов комбинирования инструментов различных креативных методологий при решении конкретных задач.	62	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Коллоквиум, презентация
4 курс летняя сессия				
Тема 6. Сервис-дизайн	- Изучение материалов по теме, - Работа с учебной, научной и справочной литературой, - Подготовка к воркшопу, - Подготовка проектов пространства для сервис-дизайна, - Исследования опыта российских	58	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Коллоквиум, презентация

	компаний по проектированию лучшего клиентского опыта.			
5 курс зимняя сессия				
Тема 7. Разработка образовательного продукта	- Разработка образовательного продукта в продуктовой команде по полученному техническому заданию, - Исследование целевой аудитории и её потребностей, - Создание Learning Journey Map, - Подготовка презентации проекта для питчинга, - Разработка MVP, - Проведение тестирования, - Доработка проекта по итогам тестирования, - Создание лендинга проекта.	62	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Еженедельные презентации хода работы в продуктовой команде
5 курс летняя сессия				
Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации	- Изучение материалов по теме, - Работа с учебной, научной и справочной литературой - Разработка разных форм письменных коммуникаций с учётом требования повышения эффективности, - Подготовка кейсов речевых и письменных коммуникаций для обсуждения на занятиях.	60	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-4	Коллоквиум, презентация

6. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации (далее – ФОС) по дисциплине «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» представлен отдельным документом и является частью рабочей программы.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ ЛИТЕРАТУРЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основная литература:

Печатные издания

1. Кемпкенс, Оливер. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. - Москва: Эксмо, 2022. - 224с.: ил. - (Top Business Awards)
2. Швабер, Кен Скрам: Гибкое управление продуктом и бизнесом / Кен Швабер, пер. с англ. Д.Блинова. - Москва: Альпина Паблишер, 2023. - 236с. - (Гибкие методы управления).

Электронные издания (электронные ресурсы)

1. Долганова, О.И. Моделирование бизнес-процессов: учебник и практикум для вузов / О.И. Долганова, Е.В. Виноградова, А.М. Лобанова; под ред. О.И. Долгановой. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 245 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583398> (дата обращения: 21.05.2026).

2. Еремеева, Н.В. Конкурентоспособность товаров и услуг: учебник и практикум для вузов / Н.В. Еремеева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 242 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/585166> (дата обращения: 21.05.2026).

3. Лифиц, И.М. Конкурентоспособность товаров и услуг: учебник для вузов / И.М. Лифиц. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2026. — 374 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/582481> (дата обращения: 21.05.2026).

4. Маркетинг в отраслях и сферах деятельности: учебник и практикум для вузов / под общ. ред. С.В. Карповой, С.В. Мхитаряна. — Москва: Юрайт, 2026. — 396 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583876> (дата обращения: 21.05.2026).

5. Спиридонова, Е.А. Управление инновациями: учебник и практикум для вузов / Е.А. Спиридонова. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 314 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564670> (дата обращения: 21.05.2026).

6. Чернышева, А.М. Управление продуктом: учебник и практикум для вузов / А.М. Чернышева, Т.Н. Якубова. — Москва: Юрайт, 2026. — 368 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583364> (дата обращения: 21.05.2026).

Дополнительные источники (при необходимости)

1. Чернышева, А.М. Управление продуктовой политикой: учебник и практикум для вузов / А.М. Чернышева, Т.Н. Якубова. — Москва: Юрайт, 2026. — 182 с. — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/583846> (дата обращения: 21.05.2026).

8. ПЕРЕЧЕНЬ РЕСУРСОВ ИНФОРМАЦИОННО-ТЕЛЕКОММУНИКАЦИОННОЙ СЕТИ «ИНТЕРНЕТ», НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Для выполнения заданий, предусмотренных рабочей программой, используются рекомендованные интернет-сайты, электронные библиотечные системы (ЭБС).

Электронные образовательные ресурсы

1. ЭБС Национальный цифровой ресурс Руконт [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://rucont.ru/>

2. ЭБС «Znaniium.com» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://znaniium.com/>

3. ЭБС Образовательная платформа Юрайт [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://urait.ru/>

4. Междисциплинарная база данных ProQuest Research Library [Электронный ресурс] / ProQuest. Режим доступа: <http://proquest.com/>

5. Международный центр дизайн-мышления в России [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dtcenter.ru/>

6. Hard Client. Сайт партнера консалтинговой компании Experience Partners Станислава Хрусталева [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://hardclient.com/>

7. Центр методологии CRAFT [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://craft.expert/>

8. Сервис-дизайн-агентство INEX Service Design [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://inex.partners/>

9. Платформа для разработки проектов VK Mini Apps [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://dev.vk.com/ru>

10. Лаборатория сервис-дизайна Servitization [Электронный ресурс]. Режим доступа: <https://servitization.ru/>

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Структура дисциплины включает в себя практические занятия и самостоятельную работу обучающихся.

При самостоятельном освоении дисциплины студенту необходимо:

1. Ознакомиться с программой курса.
2. Проработать теоретический материал по изучаемой теме.
3. При подготовке к практическим занятиям необходимо проработать основные понятия и приемы работы, полученные на аудиторном занятии.
4. При необходимости обратиться к дополнительным источникам информации (Электронная библиотека института, Интернет).
5. Выполнить практическое задание по теме.

При подготовке к зачету следует обратить внимание на содержание основных тем дисциплины, определение основных понятий курса.

Для организации самостоятельной работы необходимы следующие условия:

- готовность студентов к самостоятельному труду;
- наличие и доступность необходимого учебно-методического и справочного материала;
- консультационная помощь.

Самостоятельная работа может осуществляться индивидуально или группами студентов в зависимости от цели, объема, конкретной тематики самостоятельной работы, уровня сложности, уровня умений студентов.

Контроль результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов может осуществляться в пределах времени, отведенного на обязательные учебные занятия по дисциплине, может проходить в письменной, устной или смешанной форме.

Виды самостоятельной работы студентов:

- изучение теоретического материала (учебник, учебное пособие);
- изучение дополнительного материала (интернет, видеоуроки и т.д.);
- выполнение практического задания по теме;
- подготовка доклада, презентации и т. д.;
- выполнение домашнего задания.

10. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ), ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, СОВРЕМЕННЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ БАЗ ДАННЫХ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

Перечень информационных технологий:

Платформа для презентаций Microsoft powerpoint;
Текстовый и табличный редактор Microsoft Word;
Портал института <http://portal.midis.info>

Перечень программного обеспечения:

1С: Предприятие. Комплект для высших и средних учебных заведений (1С – 8985755)
Битрикс 24
Яндекс браузер
Mozilla Firefox
Microsoft™ Office®
МойОфис
Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

«Гарант аэро»
 КонсультантПлюс
 Jira / YouTrack (Edu)
 Figma (Edu)

Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

«Гарант аэро»
 КонсультантПлюс
 Научная электронная библиотека «Elibrary.ru».

Сведения об электронно-библиотечной системе

№ п/п	Основные сведения об электронно-библиотечной системе	Краткая характеристика
1.	Наименование электронно-библиотечной системы, представляющей возможность круглосуточного дистанционного индивидуального доступа для каждого обучающегося из любой точки, в которой имеется доступ к сети Интернет, адрес в сети Интернет	Образовательная платформа «Юрайт»: https://urait.ru

11. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКАЯ БАЗА, НЕОБХОДИМАЯ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

№ п/п	Наименование оборудованных учебных аудиторий, аудиторий для практических занятий	Перечень материального оснащения, оборудования и технических средств обучения
1	Актальный зал № 305-307	Экран Проектор Компьютер Микшерский пульт Световое сценическое оборудование Колонки звуковые Микрофоны Оборудование для управления звуком и светом Кресла театральные Стойки для микрофонов Трибуна Кабина звукооператора Подий с электроприводом
2	Кабинет гуманитарных дисциплин № 117 (Лекционная аудитория)	Компьютер Монитор Клавиатура Проектор Парты Стол учителя Стулья Доска меловая Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».

3	Лекционная аудитория № 219	Компьютер Проектор Экран Парты Стол преподавателя Стулья Стул преподавателя Доска магнитно-маркерная Светильники Кафедра Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».
4	Библиотека. Читальный зал № 122	Библиотека. Читальный зал с выходом в Интернет № 122 Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталогный шкаф Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы) Стенд информационный Условия для лиц с ОВЗ: Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ Линза Френеля Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата Клавиатура с нанесением шрифта Брайля Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ Световые маяки на дверях библиотеки Тактильные указатели направления движения Тактильные указатели выхода из помещения Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».