

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 21.04.2025 11:33:56
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ
И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО
ДИСЦИПЛИНЕ РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТОМ
НА ОСНОВЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) Веб-дизайн и мобильная разработка

Квалификация выпускника: бакалавр

Год набора – 2025

Автор-составитель: Абдрашитов Р.Р.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	6
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	9
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	17

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ 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 к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2 Способен конструировать элементы продукта с учетом	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-

эргономических требований	экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
			<i>2 Этап - Уметь:</i> УК-1.2. 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
			<i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
2.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1 Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и

		поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p>методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2 Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3 Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>
3.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
4.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1 Техничко-экономические и эргономические требования к разработке художественно-конструкторских проектов продуктов; уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите</p>
5.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p>

		дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>
6.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.</p>

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-1.2. 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</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными</p>	<p>Зачет «Зачтено»: Студент демонстрирует знание учебного и нормативного материала, умеет выполнять задания, предусмотренные программой, хорошо проявляет себя в команде при выполнении проектной работы.</p> <p>«Не зачтено»:</p>

			источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач	Студент демонстрирует пробелы в знаниях
2.	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	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1 Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p>	основного учебного материала, допускающие принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, комментарии студента к собственной работе носят несистематизированный, отрывочный, поверхностный характер, студент не способен самостоятельно выполнять ни одну из функциональных ролей в команде
	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2 Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p>			
	<p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3 Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>			
3.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	
	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>			
	<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и</p>			

			систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
4.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1 Техничко-экономические и эргономические требования к разработке художественно-конструкторских проектов продуктов; уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите</p>
5.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>

6.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами.
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Работа в течение курса включает в себя:

- исторический и библиографический анализ;
- работу с терминами и определениями;
- изучение различных подходов и методик в проектной деятельности;
- изучение практик на примерах коммерчески успешных компаний;
- выполнение заданий по пройденным темам;
- работа над задачами в продуктовых командах;
- ситуационные задачи.

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Работа с терминами и определениями

Отработка основных понятий и их использование в практической деятельности. Знакомство с мировыми и отечественными подходами в области разработки и управления продуктами на основе пользовательского опыта, креативными методологиями.

Работа с терминами заключается в активном и точном их использовании в ходе дискуссий, коллоквиумов, презентаций.

Бэкенд (англ. Backend) — разработка бизнес-логики продукта (сайта или веб-приложения). Отвечает за взаимодействие пользователя с внутренними данными, которые потом отображает фронтенд.

Вирусные механики — метод, который стимулирует пользователей делиться впечатлениями о приложении с другими людьми, рассказывать о нем.

Глубинное интервью — способ качественного исследования, при котором проводится доверительная беседа с потребителями с целью сбора данных об истинных мотивах их поведения при выборе и использовании теми или иными товарами и услугами.

Дивергентное мышление — метод творческого открытия, который помогает придумать наибольшее количество решений одной проблемы или задачи. Человек с развитым дивергентным мышлением быстро генерирует нестандартные и неожиданные идеи.

Дизайн-мышление — метод создания продуктов и услуг, ориентированных на человека. Отличительными особенностями метода являются: глубокое погружение в опыт пользователя, фокусировка на индивидуальных сценариях поведения и действиях, экономичный и итерационный подход к разработке проектов.

Инсайт — потребность, глубоко заложенная в подсознание потребителя. В дизайн-мышлении инсайтом обычно называют осознание истинного смысла цитаты пользователя или понимание проблемы, а также того, в чем её суть.

Карта пользовательского пути (Customer Journey Map, CJM) — форма для отображения исследовательской информации, которая отражает сценарий пользователя: действия, цели и ожидания, эмоциональные реакции, время, ключевые цитаты, отражающие позитивный и негативный опыт.

Карта эмпатии — форма для сбора наблюдений за поведением людей и анализа глубинных интервью

Кейс — реальный случай, на котором разбираются теоретические идеи.

Коммуникация — целенаправленная деятельность по обмену информацией и смыслом в пространстве и времени с использованием различных технических или природных средств, в зависимости от того, что доступно или предпочтительно.

Конвергентное мышление — способность анализировать возможности и находить наиболее оптимальные решения.

Конфликт — ситуация, в которой каждая из сторон занимает позицию, несовместимую и противоположную по отношению к интересам другой стороны.

Креативная методология — методы и техники, способствующие творческому процессу рождения оригинальных идей, нахождения новых подходов к решению известных проблем и задач.

Латеральное мышление (т. англ. lateral thinking — боковой, поперечный, направленный в сторону) — умение мыслить нестандартно, нешаблонно, используя максимальное количество подходов к решению задачи.

Лендинг (от англ. landing page — «посадочная страница») — одностраничный сайт с краткой информацией о товаре, услуге или мероприятии, направленный на превращение посетителей в клиентов.

Мини-приложение (англ. Mini App) — небольшая программа, функционирующая на базе социальных сетей.

Мозговой штурм — форма творческой, коллективной работы, нацеленная на оперативный поиск идей и решений проблемы с последующим воплощением их в жизнь.

Образовательный продукт — специфическая форма образовательной услуги, адаптированная к соответствующему сегменту рынка и способная удовлетворить потребность субъекта, связанную с приобретением новых компетенций.

Питчинг — короткая публичная презентация проекта, предложения или идеи перед теми, кто принимает важные решения.

Пользователь — лицо или организация, которое использует действующую систему для выполнения конкретной функции.

Пользовательский опыт — то, как пользователь взаимодействует с продуктом, системой или услугой.

Презентация (от лат. praesento — представление) — документ или комплект документов, предназначенный для представления чего-либо (организации, проекта, продукта и т. п.). Цель презентации — донести до аудитории полноценную информацию об объекте презентации в удобной форме.

Прототип — первоначальный образец, прообраз кого-либо или чего-либо в будущем.

Риторика — филологическая дисциплина, изучающая искусство речи, правила построения художественной речи, ораторское искусство, мировоззрение и красноречие.

Сервис-дизайн (англ. service design) — процесс планирования и организации ресурсов бизнеса (людей, инфраструктуры и процессов) с целью напрямую улучшить опыт сотрудников и косвенно улучшить клиентский опыт.

Стейкхолдеры — все, кто прямо или косвенно взаимодействует с продуктом или услугой. На карте стейкхолдеров позиции людей и организаций отражаются по степени их влияния на ситуацию.

Теория решения изобретательских задач, или ТРИЗ — набор методов решения и усовершенствования технических задач и систем с помощью нахождения и решения противоречий.

Фасилитация — набор инструментов и практик, которые позволяют эффективно организовать групповое обсуждение. В буквальном переводе facilitation означает «облегчение процесса».

Фронтенд (англ. Frontend) — разработка пользовательских функций и интерфейса. К ним относится всё, что пользователи видят на сайте или в приложении, и с чем можно взаимодействовать: картинки, выпадающие списки, меню, анимация, карточки товаров, кнопки, чекбоксы, интерактивные элементы.

Эмпатия — проявление сопереживания по отношению к другому человеку, способность

понять его чувства и представить себя на его месте.

Этикет — правила поведения людей в обществе, поддерживающие представления данного общества о подобающем виде.

CRAFT (Creative Algorithms, Frames & Tools) — креативная методология, способ разработки идей через создание новых форм отношений, ролей и контекста в разных сферах.

CusDev (Customer Development) — методология создания товаров и услуг через тестирование идеи или прототипа будущего продукта на востребованность с помощью потенциальных потребителей.

EdTech (от англ. Education technology — технологии образования) — сфера, связанная с применением технологий для улучшения любых процессов обучения.

Hi-Fi макет — прототип высокой точности и качества.

Jobs To Be Done — теория о поведении пользователей и методология, которая позволяет разрабатывать и запускать продукты, которые пользователи «нанимают», чтобы выполнить какую-либо работу вместо себя.

Learning Journey Map — персонализированная схема, которая отражает образовательный маршрут с точки зрения ученика, учитывает его исходный уровень, эмоции и потребности, возможные препятствия и желаемый результат.

Lo-Fi макет — прототип низкой точности и качества.

MVP (Minimum Viable Product, минимально жизнеспособный продукт) — самая ранняя версия продукта, у которой есть минимальный набор функций, достаточный для презентации публике и проверке на первых потребителях.

Point-of-view (с англ. Точка зрения) — явное выражение проблемы, которую нужно решить в дизайн-мышлении; утверждение, которое фокусирует внимание на инсайтах и потребностях определённого пользователя.

Small Talk — непринужденный разговор на отвлеченные темы между малоизвестными людьми.

UI (User Interface, интерфейс пользователя) — интерфейс, обеспечивающий передачу информации между пользователем-человеком и программно-аппаратными компонентами компьютерной системы.

UX (User eXperience, опыт пользователя) — восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования и/или предстоящего использования продукции, системы или услуги.

Web API — интерфейс обработки приложений между веб-сервером и веб-браузером.

Вопросы к тестированию

Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, характеризующего 1-й этап формирования компетенций — тест.

1. Выберите правильную последовательность этапов в дизайн-мышлении
 - а) фокусировка - генерация - фильтрация - прототипирование - тестирование
 - б) эмпатия - прототипирование - тестирование - генерация - фильтрация
 - в) эмпатия - фокусировка - генерация - прототипирование – тестирование (!)
 - г) генерация - фокусировка - эмпатия - прототипирование – тестирование

2. Перед вами четыре определения термина «дизайн-мышление». Вам необходимо выбрать НЕВЕРНОЕ. Дизайн-мышление — это ...
 - а) способ нахождения проблемы через исследование пользователей
 - б) креативная методология
 - в) алгоритм создания продукта, в основе которого лежит эмпатия
 - г) один из подтипов визуального мышления (!)

3. Как вы полагаете, для решения каких задач чаще всего используется дизайн-мышление?
 - а) В рамках бизнеса появляются новые продукты, нужно понять, как подружить продукт и пользователя
 - б) За два часа необходимо сгенерировать 10-20 идей для сервиса
 - в) Появилась новая технология, нужно «продать» её рынку
 - г) Необходимо улучшить существующий пользовательский опыт (!)

4. Какие из перечисленных этапов дизайн-мышления являются дивергентными?
 - а) эмпатия (!)
 - б) фокусировка
 - в) генерация идей (!)
 - г) прототипирование
 - д) тестирование

5. На каком этапе дизайн-мышления используется инструмент Карта эмпатии?
 - а) эмпатия
 - б) фокусировка (!)
 - в) генерация идей
 - г) прототипирование
 - д) тестирование

6. Какой из этих этапов состоит из двух частей и завершается фильтрацией?
 - а) эмпатия
 - б) фокусировка
 - в) генерация идей (!)
 - г) прототипирование
 - д) тестирование

7. На каком этапе дизайн-мышления формулируется point-of-view?
 - а) эмпатия
 - б) фокусировка (!)

- в) генерация идей
- г) прототипирование
- д) тестирование

8. На каких этапах дизайн-мышления происходит непосредственный контакт с пользователем?

- а) эмпатия (!)
- б) фокусировка
- в) генерация идей
- г) прототипирование
- д) тестирование (!)

9. Сколько времени специалисты рекомендуют закладывать для проведения глубинного интервью?

- а) 5-7 минут
- б) 10-15 минут
- в) 25-30 минут
- г) 45-60 минут (!)

10. Наиболее важная черта для человека, проводящего глубинное интервью.

- а) глубокая осведомлённость по теме
- б) богатый жизненный опыт
- в) умение слушать и фиксировать ключевые моменты в речи собеседника (!)
- г) ораторские качества

11. Как называется инструмент, в рамках которого используется костюм эмпатии?

- а) эмпатия (!)
- б) фокусировка
- в) генерация идей
- г) прототипирование
- д) тестирование

12. Какую информацию в глубинном интервью необходимо узнать у пользователя, чтобы составить Карту пути пользователя?

- а) Действия и эмоции во время каждого из действий (!)
- б) Что пользователь хотел бы изменить в своем сценарии
- в) Точное время совершения действий

13. Как называется инструмент, при котором все собранные находки исследования записывают на стикеры и собирают в группы по общим признакам?

- а) карта эмпатии
- б) кластеризация (!)
- в) point-of-view
- г) Customer Journey Map

14. Во время мозгового штурма ...

- а) следует озвучивать самые стоящие, на взгляд автора, идеи
- б) стоит задача сгенерировать как можно больше самых разных идей (!)
- в) можно перебивать участников, дополняя и улучшая их идеи
- г) важно стремиться к реалистичности идеи

15. Что из предложенного пожелание, а что — идея?

- а) сократить число полей формы регистрации до трёх (и)
 - б) изменить форму регистрации на сайте (п)
16. При создании какого прототипа может пригодиться Lego?
- а) физический объект (!)
 - б) электронный прототип
 - в) сценарий взаимодействия
17. Создать прототип можно ...
- а) только в специальной мастерской
 - б) из любых доступных средств (!)
 - в) с обязательным использованием компьютерных программ
 - г) в течение достаточно долгого количества времени
18. Тестирование ...
- должно проводиться на реальных пользователях (!)
 - может быть проведено самой командой внутри участников
 - на выходе предполагает финальную версию продукта
19. Какое продолжение вопроса «Как мы можем...» является верным?
- а) ...заставить пользователя...
 - б) ...научить пользователя...
 - в) ...помочь пользователю... (!)
 - г) ...показать пользователю...
 - д) ...подтолкнуть пользователя к...
20. Какой фактор, действующий на потребителя в момент принятия решения, здесь лишний (по JTBD)?
- а) недовольство текущей ситуаций
 - б) притягательность нового решения
 - в) высокая цена (!)
 - г) тревоги и боязнь перемен

2 ЭТАП – УМЕТЬ

На практических занятиях студенты выполняют работы, задание которых неразрывно связано с содержанием теоретического материала на данном этапе. Такая взаимосвязь позволяет лучше усвоить изученный материал и понять возможности его практического применения.

Практические задания

Требования к практическим работам:

1. Содержание практических работ полностью должно отвечать обозначенным темам.
2. В работах должны быть отражены:
 - теоретические знания и навыки практического использования,
 - раскрыта ключевая проблематика темы,
 - показана ориентация в современных тенденциях рекламы и маркетинга,
 - умение самостоятельно находить и изучать необходимый материал для тех или иных проектных задач.
3. В защитах представленных практических работах должны быть показаны навыки многовариантной работы, самостоятельного анализа проблем, возникающих при поставленных задачах.

4. Работы выполняются в виде аналитических проектов, и демонстрируются в электронном виде.

Практические задания предусмотрены по следующим темам:

Тема 1. Концепция дизайн-мышления

Задание: представить кейсы внедрения дизайн-мышления в деятельность российских компаний. Принять участие в дискуссии по теме.

Дискуссия по заданной теме проводится на основе подготовленных студентами материалов в форме устных докладов. Доклад должен содержать анализ кейса с точки зрения соответствия представленных решений целям и задачам, включать описание использованных инструментов на этапах изучения пользовательского опыта, формулировки проблемы, генерации идей, разработки и тестирования решения, полученных результатов.

Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления

Задания:

- Создать карту стейкхолдеров в рамках задачи,
- Разработать опросник для проведения глубинного интервью в рамках задачи,
- Подготовить и провести глубинное интервью с пользователем в рамках задачи,
- Проанализировать полученные материалы и сформировать карту эмпатии,
- Сформулировать и доработать point-of-view пользователя,
- Подготовить и принять участие в мозговом штурме в рамках задачи,
- Выработать критерии отбора идей по результатам мозгового штурма,
- Подготовить материалы для создания прототипов отобранных идей,
- Подготовить материалы и провести тестирование прототипов с участием пользователя,
- Презентовать итоговое решение задачи.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Финальная презентация происходит публично.

Тема 3. Качественные исследования пользовательского опыта

Задания:

- Составить сравнительную таблицу количественных и качественных исследований пользовательского опыта,
- Подготовить и провести исследование в формате наблюдения в рамках задачи,
- Создать и презентовать Customer Journey Map,
- Подготовить и провести JTBD-исследование в рамках задачи,
- Исследовать возможности применения CusDev в рамках задачи,
- Презентовать основы UX/UI-аналитики с помощью созданного чек-листа для оценки результатов.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Тема 4. Разработка мини-приложения

Задания:

- Разработать готовое для размещения в публичном каталоге мини-приложение в продуктовой команде по полученному техническому заданию,

- Провести исследование целевой аудитории и её потребностей,
- Проанализировать результаты UX/UI-исследования
- Подготовить и провести презентацию проекта для питчинга проектных идей,
- Разработать план работы команды,
- Исследовать возможности платформы для разработки проектов VK Mini Apps,
- Доработать проект по итогам тестирования,
- Провести защиту продукта.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Запланированные презентации проходят публично.

Тема 5. Креативные методологии

Задания:

- Составить сравнительную таблицу конвергентного и дивергентного мышления,
- Ознакомиться с основными понятиями и инструментами Теории решения изобретательских задач, закрепить полученные знания при решении представленной задачи,
- Ознакомиться с основными понятиями и инструментами методологии CRAFT, закрепить полученные знания при решении представленной задачи,
- Ознакомиться с основными понятиями и инструментами Латерального мышления, закрепить полученные знания при решении представленной задачи,
- Представить кейсы внедрения креативных методологий в деятельность российских компаний,
- Разработать варианты комбинирования инструментов различных креативных методологий при решении конкретных задач.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Запланированные презентации проходят публично.

Тема 6. Сервис-дизайн

Задания:

- Провести исследование основных закономерностей и особенностей процесса сервис-дизайна,
- Рассмотреть различные техники фасилитации,
- Организовать воркшоп, соответствующий требованиям вовлечения, уместности и продуктивности,
- Подготовить и презентовать проекты пространства для сервис-дизайна,
- Представить кейсы проектирования лучшего клиентского опыта в деятельность российских компаний.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Запланированные презентации проходят публично.

Тема 7. Разработка образовательного продукта

Задания:

- Проанализировать результаты исследования аудитории образовательных продуктов,

- Подготовить и провести дополнительное исследование пользовательского опыта в рамках задачи,
- Создать и презентовать Learning Journey Map,
- Подготовить и провести презентацию проекта для питчинга проектных идей,
- Разработать MVP, подготовить и провести тестирование прототипа продукта,
- Методологическая экспертиза проекта, выработка плана по доработке,
- Создать лендинг итоговой версии образовательного продукта
- Провести защиту продукта в формате лендинга.

Задания выполняются в командах от 8 до 15 человек в каждой. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением в сформированных командах, публичной презентацией текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

Запланированные презентации проходят публично.

Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации

Задания:

- Представить кейсы эффективных речевых коммуникаций в деятельность российских компаний,
- Принять участие в деловой игре по этикету коммуникаций,
- Подготовить пакет документов для эффективной презентации деятельности.

Задания выполняются индивидуально. Каждый этап выполнения заданий сопровождается коллективным обсуждением текущих результатов, последующей корректировкой с учетом полученной обратной связи.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Типовое содержание презентации итогового проекта

Практическая часть выполняется в междисциплинарных командах, в которых каждый участник выступает в конкретной функциональной роли (тимлид, аналитик, презентер и т.п.). Итоговая презентация в общем случае включает в себя: представление и описание задачи; результаты анализа потребительского опыта представителей целевой аудитории проекта: выявленные проблемы и предлагаемые решения; структуру и содержание работ по реализации проекта, включая возможности масштабирования, анализ конкурентов, предполагаемый результат; описание используемых при разработке инструментов; другие аспекты в рамках темы и решаемой задачи.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП — ЗНАТЬ

Критерии оценивания работы с терминами и определениями

- оценка «отлично»: понятие раскрыто полностью, определение точное, даны верные примеры.
- оценка «хорошо»: определение верное, но недостаточно полное, или есть незначительные неточности.

- оценка «удовлетворительно»: существенное упрощение или ошибка, суть понятия уловлена, но определение нечеткое.
- оценка «неудовлетворительно»: понятие не раскрыто, определение неверное или отсутствует

Критерии оценивания тестирования

- оценка «отлично» — 95–100% правильных ответов;
- оценка «хорошо» — 80–94% правильных ответов;
- оценка «удовлетворительно» — 70–79% правильных ответов;
- оценка «неудовлетворительно» — 69% и менее правильных ответов.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Пример контрольного задания, необходимого для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующего 2-й этап формирования компетенций — выступление на еженедельном питчинге с предоставлением результатов работы команды за неделю в виде презентации.

План презентации в рамках еженедельного питчинга продуктовых команд

- Название продукта.
- Презентация продукта по формуле: кому, чем, когда и как помогает продукт.
- Что сделано командой за неделю.
- В чём сложности (если есть).
- Что запланировано на следующую неделю.
- Оценка вероятности того, что команда не успеет выполнить задание в срок.

Критерии оценивания презентации

№	Критерии	Оценка	Максимальный балл
1.	Структура презентации	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления – наличие титульного слайда и слайда с выводами	10
2.	Наглядность презентации	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)	10
3.	Дизайн	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления	10
4.	Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) – содержит полную, понятную информацию по теме работы – орфографическая и пунктуационная грамотность	40
5.	Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал	30

		– выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории – выступающий точно укладывается в рамки регламента	
Максимальный балл			100

Оценка	Кол-во баллов	Критерии
отлично	86–100	Высокий уровень представленной презентации
хорошо	66–85	Средний уровень представленной презентации
удовлетворительно	41–65	Низкий уровень представленной презентации
не удовлетворительно	до 40	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень представленной презентации

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП — ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания итоговой презентации и доклада

№	Критерии	Оценка	Максимальный балл
1.	Структура доклада и презентации	– количество слайдов соответствует содержанию и продолжительности выступления – наличие титульного слайда и слайда с выводами	10
2.	Наглядность презентации	– иллюстрации хорошего качества, с четким изображением, текст легко читается – используются средства наглядности информации (таблицы, схемы, графики и т. д.)	10
3.	Дизайн	– оформление слайдов соответствует теме, не препятствует восприятию содержания, для всех слайдов презентации используется один и тот же шаблон оформления	10
4.	Содержание	– презентация отражает основные этапы исследования (проблема, цель, гипотеза, ход работы, выводы, ресурсы) – содержит полную, понятную информацию по теме работы – орфографическая и пунктуационная грамотность	40
5.	Требования к выступлению	– выступающий свободно владеет содержанием, ясно и грамотно излагает материал	30

		– выступающий свободно и корректно отвечает на вопросы и замечания аудитории – выступающий точно укладывается в рамки регламента	
Максимальный балл			100

Оценка	Кол-во баллов	Критерии
5	86–100	Высокий уровень представленного доклада
4	66–85	Средний уровень представленного доклада
3	41–65	Низкий уровень представленного доклада
2	до 40	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень представленного доклада

Критерии оценивания знаний на зачете

Зачет

«Зачтено»:

Студент демонстрирует знание учебного и нормативного материала, умеет выполнять задания, предусмотренные программой, выполнен итоговый проект, хорошо проявляет себя в команде при выполнении проектной работы.

«Не зачтено»:

Студент демонстрирует пробелы в знаниях основного учебного материала, допускающие принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой заданий, комментарии студента к собственной работе носят несистематизированный, отрывочный, поверхностный характер, не выполнен итоговый проект, студент не способен самостоятельно выполнять ни одну из функциональных ролей в команде