

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2025.11.13 17:57  
Уникальный программный ключ:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
РАЗРАБОТКА И УПРАВЛЕНИЕ ПРОДУКТОМ НА ОСНОВЕ  
ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ОПЫТА**  
Направление подготовки 54.03.01 Дизайн  
Направление (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр  
Квалификация выпускника: бакалавр  
Форма обучения: очная  
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 54.03.01 Дизайн (Приказ Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 13 августа 2020 г. № 1015)

Автор-составитель: Р.Р. Абдрашитов

Рабочая программа утверждена и одобрена на заседании кафедры дизайна, рисунка и живописи. Протокол № 9 от 28.04.2025 г.

Заведующий кафедрой дизайна,  
рисунка и живописи,  
кандидат культурологии, доцент

Ю. В. Одношовина

## 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.....   | 6  |
| 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.....                   | 6  |
| 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) .....   | 18 |
| 7. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля) .....  | 18 |
| 8. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», необходимых для освоения дисциплины (модуля) .....   | 19 |
| 9. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля) .....  | 19 |
| 10. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения, современных профессиональных баз данных и информационных справочных систем..... | 20 |
| 11. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю) .....  | 21 |

## 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

Приобретение студентами системы теоретических знаний и практических навыков, необходимых для управления разработкой, внедрением и развитием продуктов и услуг на основе пользовательского опыта, развитии практических навыков использования инструментов и техник клиенто-ориентированных методологий разработки товаров и услуг.

### 1.3. Задачи дисциплины

Задачами изучения дисциплины является получение знаний и навыков в следующих аспектах:

- изучить современные концепции разработки и внедрения нового продукта и услуги на основе пользовательского опыта;
- ознакомиться на практике с инструментами и методами исследования пользовательского опыта, разработки и внедрения нового продукта;
- использовать инструменты описания потребительского опыта, выявлять и анализировать поведенческие характеристики потребителей, структурировать проблемы потребительского опыта, генерировать новые идеи, разрабатывать и тестировать прототипы товаров/услуг;
- усвоить содержание основных принципов, понятий и категорий данной дисциплины;
- изучить механизмы регулирования инновационной деятельности организации в условиях постоянно меняющейся конкурентной среды;
- сформировать культуру экономического мышления, осознания социальной ответственности бизнеса, понимание этических аспектов управленческой деятельности;
- разработать рекомендации по применению полученных знаний в процессе прохождения всех видов практик, в процессе выполнения итоговой квалификационной работы с последующим их применением в профессиональной деятельности.

## 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  |

|   |   |
|---|---|
| <p>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> | <p>УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p>  |
|   | <p>УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p>  |
|   | <p>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</p>   |
| <p>ПК-1. Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта</p>  | <p>ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>  |
|   | <p>ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>  |
|   | <p>ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>  |
| <p>ПК-2. Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований</p>   | <p>ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ</p> |
|   | <p>ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)</p>   |
|   | <p>ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите</p>   |
| <p>ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>                                   | <p>ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p>   |
|   | <p>ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>  |
|   | <p>ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</p>  |
| <p>ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса</p>   | <p>ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса</p>   |
|   | <p>ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами</p>   |
|   | <p>ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов</p>   |

### 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 по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) Цифровая графика в индустрии компьютерных игр.

### 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 14 зачетных единиц, 504 академических часа. Дисциплина изучается на 1, 2, 3 и 4 курсах, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8 семестрах.

#### Состав и объем дисциплины и виды учебных занятий

| Вид учебных занятий                     | Всего      | Разделение по семестрам |           |           |           |           |           |           |
|---|------------|-------------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
|   |            | 2                       | 3         | 4         | 5         | 6         | 7         | 8         |
| Общая трудоемкость, ЗЕТ                 | <b>14</b>  | <b>2</b>                | <b>2</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  | <b>2</b>  |
| Общая трудоемкость, час.                | <b>504</b> | <b>72</b>               | <b>72</b> | <b>72</b> | <b>72</b> | <b>72</b> | <b>72</b> | <b>72</b> |
| Аудиторные занятия, час.                | 226        | 38                      | 34        | 36        | 34        | 30        | 32        | 22        |
| Лекции, час.                            | -          | -                       | -         | -         | -         | -         | -         | -         |
| Практические занятия, час.              | 226        | 38                      | 34        | 36        | 34        | 30        | 32        | 22        |
| Самостоятельная работа                  | 278        | 34                      | 38        | 36        | 38        | 42        | 40        | 50        |
| Курсовой проект (работа)                | -          | -                       | -         | -         | -         | -         | -         | -         |
| Контрольные работы                      | -          | -                       | -         | -         | -         | -         | -         | -         |
| Вид итогового контроля (зачет, экзамен) | зачёт      | 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

##### 2 семестр

##### Раздел 1 Основы дизайн-мышления

##### Тема 1. Концепция дизайн-мышления

Дизайн-мышление как концепция создания продуктов и услуг, ориентированных на интересы человека. Определение, истоки, этапы развитие. 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.

### **3 семестр**

#### **Раздел 2. Методы изучения пользовательского опыта**

##### **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.

### **4 семестр**

#### **Раздел 3. Работа в продуктовых командах**

##### **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.

### **5 семестр**

#### **Раздел 4. Управление творческим процессом**

##### **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.

### **6 семестр**

#### **Раздел 5. Управление изменениями**

##### **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.

### **7 семестр**

#### **Раздел 6. Работа в продуктовых командах**

##### **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.

### **8 семестр**

#### **Раздел 7. Основы эффективных коммуникаций**

### 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 трудоёмкость | из них                 |                    |          |                      |
|  |                    | Самостоятельная работа | из них             |          |                      |
|  |                    |                        | Аудиторные занятия | Лекции   | Практические занятия |
| <b>2 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 1 Основы дизайн-мышления</b>                           |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 1.</b> Концепция дизайн-мышления                         | 12                 | 6                      | 6                  | -        | 6                    |
| <b>Тема 2.</b> Цели и инструменты этапов дизайн-мышления         | 60                 | 28                     | 32                 |          | 32                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>34</b>              | <b>38</b>          | <b>-</b> | <b>38</b>            |
| <b>3 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 2. Методы изучения пользовательского опыта</b>         |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 3.</b> Качественные исследования пользовательского опыта | 72                 | 38                     | 34                 | -        | 34                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>38</b>              | <b>34</b>          | <b>-</b> | <b>34</b>            |
| <b>4 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 3. Работа в продуктовых командах</b>                   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 4.</b> Разработка мини-приложения                        | 72                 | 36                     | 36                 | -        | 36                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>36</b>              | <b>36</b>          | <b>-</b> | <b>36</b>            |
| <b>5 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 4. Управление творческим процессом</b>                 |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 5.</b> Креативные методологии                            | 72                 | 38                     | 34                 | -        | 34                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>38</b>              | <b>34</b>          | <b>-</b> | <b>34</b>            |
| <b>6 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 5. Управление изменениями</b>                          |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 6.</b> Сервис-дизайн                                     | 72                 | 42                     | 30                 | -        | 30                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>42</b>              | <b>30</b>          | <b>-</b> | <b>30</b>            |
| <b>7 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 6. Работа в продуктовых командах</b>                   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Тема 7.</b> Разработка образовательного продукта              | 72                 | 40                     | 32                 | -        | 32                   |
| <b>Итого по семестру</b>   | <b>72</b>          | <b>40</b>              | <b>32</b>          | <b>-</b> | <b>32</b>            |
| <b>8 семестр</b>   |                    |                        |                    |          |                      |
| <b>Раздел 7. Основы эффективных коммуникаций</b>                 |                    |                        |                    |          |                      |

|   |            |            |            |          |            |
|---|------------|------------|------------|----------|------------|
| <b>Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации</b> | 72         | 50         | 22         | -        | 22         |
| <b>Итого по семестру</b>                                    | <b>72</b>  | <b>50</b>  | <b>22</b>  | <b>-</b> | <b>22</b>  |
| <b>Итого:</b>   | <b>504</b> | <b>278</b> | <b>226</b> | <b>-</b> | <b>226</b> |
| <b>Всего зачетных единиц</b>                                | <b>14</b>  |            |            |          |            |

### 5.3. Практические занятия

| Тема   | Содержание  | час. | Формируемые компетенции      | Методы и формы контроля формируемых компетенций |
|--|---|------|------------------------------|---|
| <b>2 семестр</b>   |   |      |                              |   |
| <b>Раздел 1 Основы дизайн-мышления</b>                   |   |      |                              |   |
| <b>Тема 1.</b> Концепция дизайн-мышления                 | Работа с понятиями: дизайн-мышление, эмпатия, инсайт, пользователь, прототип, мозговой штурм<br>Разбор кейсов внедрения дизайн-мышления в деятельность российских компаний  | 6    | УК-1<br>УК-2                 | Опрос в форме дискуссии                         |
| <b>Тема 2.</b> Цели и инструменты этапов дизайн-мышления | <i>Теоретический материал</i><br>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.<br><i>Практический материал</i><br>Создание карты стейкхолдеров в рамках задачи. | 32   | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2 | Дискуссия, коллоквиум, воркшоп                  |

|  |  |    |                      |                                |
|--|--|----|----------------------|--------------------------------|
|  | <p>Разработка опросника для проведения глубинного интервью в рамках задачи.</p> <p>Подготовка глубинного интервью с пользователем.</p> <p>Анализ материалов для формирования карты эмпатии.</p> <p>Формулировка и доработка point-of-view пользователя.</p> <p>Подготовка мозгового штурма.</p> <p>Выработка критериев отбора идей по результатам мозгового штурма.</p> <p>Подготовка материалов для создания прототипов отобранных идей.</p> <p>Подготовка материалов для тестирования прототипов с участием пользователя.</p> <p>Презентация полученных результатов.</p>   |    |                      |                                |
| <b>3 семестр</b>   |  |    |                      |                                |
| <b>Раздел 2. Методы изучения пользовательского опыта</b>                       |  |    |                      |                                |
| <p><b>Тема 3.</b></p> <p>Качественные исследования пользовательского опыта</p> | <p><i>Теоретический материал</i></p> <p>Виды исследования: количественный и качественные. Выявление глубинных потребностей пользователя.</p> <p>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.</p> <p><i>Практический материал</i></p> <p>Работа с понятиями: качественные и количественные исследования, антропология, этнография, карта пользовательского пути,</p> | 34 | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1 | Дискуссия, коллоквиум, воркшоп |

|  |  |    |   |  |
|--|--|----|---|--|
|  | <p>Jobs To Be Done, CusDev, UX, UI.</p> <p>Составление сравнительной таблицы количественных и качественных исследований, Подготовка исследования в формате наблюдения в рамках задачи.</p> <p>Презентация Customer Journey Map.</p> <p>Подготовка JTBD-исследования в рамках задачи.</p> <p>Исследование возможности применения CusDev в рамках задачи.</p> <p>Презентация основ UX/UI-аналитики.</p>  |    |   |  |
| <b>4 семестр</b>                                 |  |    |   |  |
| <b>Раздел 3. Работа в продуктовых командах</b>   |  |    |   |  |
| <b>Тема 4.</b> Разработка мини-приложения        | <p>Работа с понятиями: мини-приложение, frontend, Lo-Fi и Hi-Fi макеты, backend, Web API.</p> <p>Анализ результатов UX/UI-исследования.</p> <p>Питчинг проектных идей для мини-приложения,</p> <p>Разработка плана работы команды.</p> <p>Регулярная презентация хода работы над проектом и планов на предстоящий период.</p> <p>Исследование виральных механик для привлечения и удержания пользователей.</p> <p>Подготовка тестирования прототипа продукта.</p> <p>Техническая экспертиза проекта, выработка плана по устранению выявленных багов.</p> <p>Защита продукта.</p> | 36 | <p>УК-1</p> <p>УК-2</p> <p>ПК-1</p> <p>ПК-2</p> <p>ПК-3</p> <p>ПК-4</p> | <p>Дискуссия, питчинг, командная работа, презентация</p> |
| <b>5 семестр</b>                                 |  |    |   |  |
| <b>Раздел 4. Управление творческим процессом</b> |  |    |   |  |

|  |  |    |                                      |                                |
|--|--|----|--------------------------------------|--------------------------------|
| <p><b>Тема 5.</b><br/>Креативные методологии</p> | <p><i>Теоретический материал</i><br/>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 &amp; Tools): базовые принципы, основные инструменты, примеры использования. Латеральное мышление: базовые принципы, основные инструменты, примеры использования. Примеры задач, для решения которых применяют различные методики.<br/><i>Практический материал</i><br/>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</p> | 34 | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3 | Дискуссия, коллоквиум, воркшоп |
| <b>6 семестр</b>                                 |  |    |                                      |                                |
| <b>Раздел 5. Управление изменениями</b>          |  |    |                                      |                                |
| <p><b>Тема 6.</b> Сервис-дизайн</p>              | <p><i>Теоретический материал</i><br/>Определение, истоки и развитие. Основные инструменты сервис-дизайна. Основные закономерности и особенности процесса сервис-дизайна. Процесс</p>   | 30 | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3 | Дискуссия, коллоквиум, воркшоп |

|   |   |    |  |  |
|---|---|----|--|--|
|   | <p>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.</p> <p><i>Практический материал</i></p> <p>Работа с понятиями: сервис-дизайн, фасилитация.</p> <p>Исследование основных закономерностей и особенностей процесса сервис-дизайна.</p> <p>Рассмотрение различных техник фасилитации.</p> <p>Организация воркшопа, соответствующего требованиям вовлечения, уместности и продуктивности.</p> <p>Презентация проектов пространства для сервис-дизайна.</p> <p>Разбор кейсов проектирования лучшего клиентского опыта в деятельности российских компаний.</p> |    |  |  |
| <b>7 семестр</b>                                    |   |    |  |  |
| <b>Раздел 6. Работа в продуктовых командах</b>      |   |    |  |  |
| <b>Тема 7.</b> Разработка образовательного продукта | <p><i>Теоретический материал</i></p> <p>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.</p>   | 32 | <p>УК-1<br/>УК-2<br/>ПК-1<br/>ПК-2<br/>ПК-3<br/>ПК-4</p> | <p>Дискуссия, питчинг, командная работа, презентация</p> |

|  |  |    |                               |  |
|--|--|----|-------------------------------|--|
|  | <p>Доработка по результатам тестирования с привлечением пользователей. Привлечение к проектированию экспертов, учёт глобальных и региональных тенденций EdTech. Презентация проектов в формате лендинга.</p> <p><i>Практический материал</i></p> <p>Работа с понятиями: образовательный продукт, EdTech, Learning Journey Map, MVP, лендинг</p> <p>Анализ результатов исследования аудитории образовательных продуктов. Подготовка дополнительного исследования пользовательского опыта в рамках задачи.</p> <p>Презентация Learning Journey Map.</p> <p>Регулярная презентация хода работы над проектом и планов на предстоящий период.</p> <p>Подготовка тестирования прототипа продукта.</p> <p>Методологическая экспертиза проекта, выработка плана по доработке.</p> <p>Защита продукта в формате лендинга.</p> |    |                               |  |
| <b>8 семестр</b>   |  |    |                               |  |
| <b>Раздел 7. Основы эффективных коммуникаций</b>                       |  |    |                               |  |
| <p><b>Тема 8.</b><br/>Эффективные устные и письменные коммуникации</p> | <p><i>Теоретический материал</i></p> <p>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.</p>  | 22 | <p>УК-1<br/>УК-2<br/>ПК-1</p> | <p>Дискуссия, деловая игра, коллоквиум, презентация,</p> |

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  | <p>Речевой, письменный и сетевой этикет. Способы разрешения конфликтных ситуаций в коммуникациях. Создание и проведение эффективных презентаций.</p> <p><i>Практический материал</i></p> <p>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.</p> |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

#### 5.4. Самостоятельная работа обучающихся

| Тема  | Виды самостоятельной работы   | Формируемые компетенции                | Методы и формы контроля формируемых компетенций | часы      |
|---|---|--|---|-----------|
| <b>2 семестр</b>  |   |  |   |           |
| <p><b>Тема 1.</b><br/>Концепция дизайн-мышления</p>             | <p>Изучение материалов по теме.<br/>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br/>Исследования опыта российских компаний по внедрению дизайн-мышления.</p>  | <p>УК-1<br/>УК-2</p>                   | <p>Коллоквиум</p>                               | <p>6</p>  |
| <p><b>Тема 2.</b> Цели и инструменты этапов дизайн-мышления</p> | <p>Изучение материалов по теме.<br/>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br/>Проведение глубинного интервью с пользователем в рамках задачи.<br/>Создание карты эмпатии.<br/>Участие в мозговом штурме команды в рамках задачи.<br/>Создание прототипов отобранных идей.<br/>Проведение тестирования прототипов с привлечением пользователя.</p> | <p>УК-1<br/>УК-2<br/>ПК-1<br/>ПК-2</p> | <p>Коллоквиум, презентация</p>                  | <p>28</p> |

|  |  |  |   |    |
|--|--|--|---|----|
|  | Подготовка презентации<br>итогового решения.   |  |   |    |
| <b>3 семестр</b>   |  |  |   |    |
| <b>Тема 3.</b><br>Качественные исследования<br>пользовательского опыта | Изучение материалов по теме.<br>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br>Подготовка и проведение исследования в формате наблюдения в рамках задачи.<br>Создание Customer Journey Map.<br>Проведение JTBD-исследования в рамках задачи.<br>Создание чек-листа для оценки результатов UX/UI-аналитики.   | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1                         | Коллоквиум,<br>презентация                                    | 38 |
| <b>4 семестр</b>   |  |  |   |    |
| <b>Тема 4.</b><br>Разработка мини-приложения                           | Разработка мини-приложения в продуктовой команде по полученному техническому заданию.<br>Исследование целевой аудитории и её потребностей.<br>Подготовка презентации проекта для питчинга.<br>Исследование возможностей платформы для разработки проектов VK Mini Apps,<br>Доработка проекта по итогам тестирования.   | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 | Еженедельные презентации<br>хода работы в продуктовой команде | 36 |
| <b>5 семестр</b>   |  |  |   |    |
| <b>Тема 5.</b><br>Креативные методологии                               | Изучение материалов по теме.<br>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br>Применение инструментов. Теории решения изобретательских задач в рамках задачи.<br>Применение инструментов методологии CRAFT в рамках задачи.<br>Применение инструментов латерального мышления в рамках задачи.<br>Исследования опыта российских компаний по внедрению креативных методологий в | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3         | Коллоквиум,<br>презентация                                    | 38 |

|  |  |  |  |    |
|--|--|--|--|----|
|  | инновационную деятельность.<br>Разработка вариантов комбинирования инструментов различных креативных методологий при решении конкретных задач.   |  |  |    |
| <b>6 семестр</b>   |  |  |  |    |
| <b>Тема 6.</b> Сервис-дизайн                                   | Изучение материалов по теме,<br>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br>Подготовка к воркшопу.<br>Подготовка проектов пространства для сервис-дизайна.<br>Исследования опыта российских компаний по проектированию лучшего клиентского опыта.   | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3         | Коллоквиум,<br>презентация                                 | 42 |
| <b>7 семестр</b>   |  |  |  |    |
| <b>Тема 7.</b><br>Разработка образовательного продукта         | Разработка образовательного продукта в продуктовой команде по полученному техническому заданию.<br>Исследование целевой аудитории и её потребностей.<br>Создание Learning Journey Map.<br>Подготовка презентации проекта для питчинга.<br>Разработка MVP.<br>Проведение тестирования.<br>Доработка проекта по итогам тестирования.<br>Создание лендинга проекта. | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1<br>ПК-2<br>ПК-3<br>ПК-4 | Еженедельные презентации хода работы в продуктовой команде | 40 |
| <b>8 семестр</b>   |  |  |  |    |
| <b>Тема 8.</b><br>Эффективные устные и письменные коммуникации | Изучение материалов по тем.<br>Работа с учебной, научной и справочной литературой.<br>Разработка разных форм письменных коммуникаций с учётом требования повышения эффективности.<br>Подготовка кейсов речевых и письменных коммуникаций для обсуждения на занятиях.   | УК-1<br>УК-2<br>ПК-1                         | Коллоквиум,<br>презентация                                 | 50 |

## **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 обучающихся (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, 2021. - 224с.: ил. - (Top Business Awards)
2. Леврик Михаэль. Дизайн-мышление. От инсайта к новым продуктам и рынкам. / Михаэль Леврик, Патрик Линк, Ларри Лейфер. - Санкт-Петербург: Питер, 2022. - 320с.: ил. - (IT для бизнеса).

### **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. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 322 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560175> (дата обращения: 24.04.2025).
2. Еремеева Н.В. Конкурентоспособность товаров и услуг: учебник и практикум для вузов / Н.В. Еремеева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 242 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/562652> (дата обращения: 24.04.2025).
3. Лифиц И.М. Конкурентоспособность товаров и услуг: учебник для вузов / И.М. Лифиц. — 5-е изд., перераб. и доп. — Москва: Юрайт, 2025. — 374 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/559557> (дата обращения: 24.04.2025).
4. Маркетинг в отраслях и сферах деятельности: учебник и практикум для вузов / под общ. ред. С.В. Карповой, С.В. Мхитаряна. — Москва: Юрайт, 2025. — 396 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561097> (дата обращения: 24.04.2025).
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. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/564670> (дата обращения: 24.04.2025).
6. Чернышева А.М. Управление продуктом: учебник и практикум для вузов / А.М. Чернышева, Т.Н. Якубова. — Москва: Юрайт, 2025. — 368 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/560140> (дата обращения: 24.04.2025).

*Дополнительная литература:*

1. Альтшуллер Г. Найти идею: Введение в ТРИЗ - теорию решения изобретательских задач / Г. Альтшуллер. - 3-е изд. - М.: Альпина Паблицерз, 2022. - 402 с. : ил. - (Искусство думать).

2. О'Коннор Д. Искусство системного мышления: необходимые знания о системах и творческом подходе к решению проблем: пер. с англ. / Д. О'Коннор, И. Макдермотт. - Изд. 4-е - М.: Альпина Паблишерз, 2022. - 254 с.: ил. - (Искусство думать).

3. Чернышева А.М. Управление продуктовой политикой: учебник и практикум для вузов / А.М. Чернышева, Т.Н. Якубова. — Москва: Юрайт, 2025. — 182 с. — (Высшее образование). — Текст: электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/561067> (дата обращения: 24.04.2025).

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

### **Электронные образовательные ресурсы**

- Министерство науки и высшего образования Российской Федерации: <https://minobrnauki.gov.ru>
- Федеральный портал «Российское образование»: <http://ro-edu.ru>
- Образовательная платформа «Юрайт»: <https://urait.ru>

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

Курс «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыта» является обязательным для изучения, относится к вариативной части рабочего учебного плана подготовки бакалавра по направлению 54.03.01 Дизайн.

**Цель дисциплины** — приобретение студентами системы теоретических знаний и практических навыков, необходимых для управления разработкой, внедрением и развитием продуктов и услуг на основе пользовательского опыта, развитии практических навыков использования инструментов и техник клиенто-ориентированных методологий разработки товаров и услуг.

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

Для организации практической работы предназначен фонд оценочных средств по дисциплине «Разработка и управление продуктом на основе пользовательского опыт», в котором содержатся описание заданий, методические рекомендации к их выполнению, списки учебной, справочной и дополнительной литературы.

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.

Формы самостоятельной работы студентов определяются при разработке рабочих программ учебных дисциплин, содержанием учебной дисциплины, учитывая степень подготовленности студентов.

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

Adobe Reader

Microsoft™ Office®

МойОфис

Антивирус «Касперский» (Kaspersky Endpoint Security)

***Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы***

«Гарант аэро»

КонсультантПлюс

### **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<br><a href="http://www.urait.ru">http://www.urait.ru</a> |

### 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     | Актовый зал № 305-307  | Экран<br>Проектор<br>Компьютер<br>Микшерский пульт<br>Световое сценическое оборудование<br>Колонки звуковые<br>Микрофоны<br>Оборудование для управления звуком и светом<br>Кресла театральные<br>Стойки для микрофонов<br>Трибуна<br>Кабина звукооператора<br>Подиум с электроприводом  |
| 2     | Кабинет гуманитарных дисциплин № 117 (Лекционная аудитория)                      | Компьютер<br>Монитор<br>Клавиатура<br>Проектор<br>Парты<br>Стол учителя<br>Стулья<br>Доска меловая<br>Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».   |
| 3     | Библиотека<br>Читальный зал № 122  | Автоматизированные рабочие места библиотекарей<br>Автоматизированные рабочие места для читателей<br>Принтер<br>Сканер<br>Стеллажи для книг<br>Кафедра<br>Выставочный стеллаж<br>Каталожный шкаф<br>Посадочные места (столы и стулья для самостоятельной работы)<br>Стенд информационный<br>Условия для лиц с ОВЗ:<br>Автоматизированное рабочее место для лиц с ОВЗ<br>Линза Френеля<br>Специальная парта для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата<br>Клавиатура с нанесением шрифта Брайля<br>Компьютер с программным обеспечением для лиц с ОВЗ<br>Световые маяки на дверях библиотеки |

|   |                            |   |
|---|----------------------------|---|
|   |                            | <p>Тактильные указатели направления движения</p> <p>Тактильные указатели выхода из помещения</p> <p>Контрастное выделение проемов входов и выходов из помещения</p> <p>Табличка с наименованием библиотеки, выполненная шрифтом Брайля</p> <p>Автоматизированные рабочие места обеспечены доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p>                               |
| 4 | Лекционная аудитория № 219 | <p>Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование:</p> <p>Компьютер</p> <p>Проектор</p> <p>Экран</p> <p>Парты</p> <p>Стол преподавателя</p> <p>Стулья</p> <p>Стул преподавателя</p> <p>Доска магнитно-маркерная</p> <p>Светильники</p> <p>Кафедра</p> <p>Автоматизированное рабочее место обеспечено доступом в электронную информационно-образовательную среду МИДиС, выходом в информационно-коммуникационную сеть «Интернет».</p> |