

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 26.04.2025 17:30:06
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)

3 D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: бакалавр

Форма обучения: очная

Год набора - 2026

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 № 10 от 25.05.2026

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)	20

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

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 эргономических требований	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
	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 осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

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) 3D-моделирование и проектирование игр и приложений.

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	14	2	2	2	2	2	2	2
Общая трудоемкость, час.	504	72	72	72	72	72	72	72
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
2 семестр					
Раздел 1 Основы дизайн-мышления					
Тема 1. Концепция дизайн-мышления	12	6	6	-	6
Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления	60	28	32		32
Итого по семестру	72	34	38	-	38
3 семестр					
Раздел 2. Методы изучения пользовательского опыта					
Тема 3. Качественные исследования пользовательского опыта	72	38	34	-	34
Итого по семестру	72	38	34	-	34
4 семестр					
Раздел 3. Работа в продуктовых командах					
Тема 4. Разработка мини-приложения	72	36	36	-	36
Итого по семестру	72	36	36	-	36
5 семестр					
Раздел 4. Управление творческим процессом					
Тема 5. Креативные методологии	72	38	34	-	34
Итого по семестру	72	38	34	-	34
6 семестр					
Раздел 5. Управление изменениями					
Тема 6. Сервис-дизайн	72	42	30	-	30
Итого по семестру	72	42	30	-	30
7 семестр					
Раздел 6. Работа в продуктовых командах					
Тема 7. Разработка образовательного продукта	72	40	32	-	32
Итого по семестру	72	40	32	-	32
8 семестр					
Раздел 7. Основы эффективных коммуникаций					

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

5.3. Практические занятия

Тема	Содержание	час.	Формируемые компетенции	Методы и формы контроля формируемых компетенций
2 семестр				
Раздел 1 Основы дизайн-мышления				
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	6	УК-1 УК-2	Опрос в форме дискуссии
Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления	<i>Теоретический материал</i> 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. <i>Практический материал</i> Создание карты стейкхолдеров в рамках задачи.	32	УК-1 УК-2 ПК-1 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>			
3 семестр				
Раздел 2. Методы изучения пользовательского опыта				
<p>Тема 3.</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 УК-2 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>			
4 семестр				
Раздел 3. Работа в продуктовых командах				
Тема 4. 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>
5 семестр				
Раздел 4. Управление творческим процессом				

<p>Тема 5. Креативные методологии</p>	<p><i>Теоретический материал</i> 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. <i>Практический материал</i> 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 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3	Дискуссия, коллоквиум, воркшоп
6 семестр				
Раздел 5. Управление изменениями				
<p>Тема 6. Сервис-дизайн</p>	<p><i>Теоретический материал</i> Определение, истоки и развитие. Основные инструменты сервис-дизайна. Основные закономерности и особенности процесса сервис-дизайна. Процесс</p>	30	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 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>			
7 семестр				
Раздел 6. Работа в продуктовых командах				
<p>Тема 7. Разработка образовательного продукта</p>	<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 использование комплекса инструментов. Создание Learning Journey Map. Создание MVP (Minimal Viable Product) образовательного продукта.</p>	32	<p>УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3 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>			
8 семестр				
Раздел 7. Основы эффективных коммуникаций				
<p>Тема 8. 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 УК-2 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
2 семестр				
<p>Тема 1. Концепция дизайн-мышления</p>	<p>Изучение материалов по теме. Работа с учебной, научной и справочной литературой. Исследования опыта российских компаний по внедрению дизайн-мышления.</p>	<p>УК-1 УК-2</p>	<p>Коллоквиум</p>	<p>6</p>
<p>Тема 2. Цели и инструменты этапов дизайн-мышления</p>	<p>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.</p>	<p>УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2</p>	<p>Коллоквиум, презентация</p>	<p>28</p>

	Подготовка презентации итогового решения.			
3 семестр				
Тема 3. Качественные исследования пользовательского опыта	Изучение материалов по теме. 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-1 УК-2 ПК-1	Коллоквиум, презентация	38
4 семестр				
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.	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	Еженедельные презентации хода работы в продуктовой команде	36
5 семестр				
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	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3	Коллоквиум, презентация	38

	инновационную деятельность. Разработка вариантов комбинирования инструментов различных креативных методологий при решении конкретных задач.			
6 семестр				
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 компаний по проектированию лучшего клиентского опыта.	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3	Коллоквиум, презентация	42
7 семестр				
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.	УК-1 УК-2 ПК-1 ПК-2 ПК-3 ПК-4	Еженедельные презентации хода работы в продуктовой команде	40
8 семестр				
Тема 8. Эффективные устные и письменные коммуникации	Изучение материалов по тем. 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.	УК-1 УК-2 ПК-1	Коллоквиум, 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)

Печатные издания

1. Кемпкенс Оливер Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге / Оливер Кемпкенс. - Москва: Эксмо, 2023. - 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. — 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: 20.05.2026).
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: 20.05.2026).
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: 20.05.2026).
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: 20.05.2026).
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: 20.05.2026).
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: 20.05.2026).

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: 20.05.2026).

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
Microsoft™ Office®
МойОфис
Figma (edu)
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 http://www.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	Актовый 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 Подиум 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	Библиотека Читальный зал № 122	Автоматизированные рабочие места библиотекарей Автоматизированные рабочие места для читателей Принтер Сканер Стеллажи для книг Кафедра Выставочный стеллаж Каталожный 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».
4	Лекционная аудитория № 219	Материальное оснащение, компьютерное и интерактивное оборудование: Компьютер Проектор Экран

		<p>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».</p>
--	--	--