

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской
Федерации»**

(Финансовый университет)

**Факультет информационных технологий и анализа больших
данных**

Обсуждено и одобрено
на Ученом совете
Факультета информационных
технологий и анализа больших
данных

Протокол № 42
«19» марта 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Декан Факультета
информационных технологий и
анализа больших данных
В.Г. Феклин
«30» апреля 2024 г.



ПРОГРАММА

повышения квалификации

«Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»

Москва – 2024

ПРОГРАММА ПОВЫШЕНИЯ КВАЛИФИКАЦИИ «Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»

Общая характеристика программы

Цель программы - формирование и совершенствование у слушателей компетенций, необходимых для обновления знаний, совершенствования навыков по различным аспектам профессиональной деятельности в области проектирования, разработки и сопровождения пользовательских интерфейсов с целью создания востребованных рынком продуктов.

Наименование профессиональных стандартов, квалификационных справочников, используемых при разработке ДПП:

Профессиональный стандарт «Менеджер по информационным технологиям», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от «30» августа 2021 г. № 588н.

Профессиональный стандарт «Менеджер продуктов в области информационных технологий», утвержденный приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации «16» сентября 2021 г. № 636н

Перечень профессиональных компетенций в рамках имеющейся квалификации, качественное изменение которых осуществляется в процессе обучения:

- способность управлять обработкой запросов в области ИТ сотрудников, клиентов и партнеров организации;
- способность сопровождать дизайн, разработку и выпуск обновлений ИТ продукта;
- способность управлять продуктовыми исследованиям.

Планируемые результаты обучения по программе

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Методы контроля управления обработкой запросов пользователей.
- Методы непрерывного улучшения управления обработкой запросов пользователей.
- Международные и отечественные стандарты, лучшие практики и фреймворки по управлению обработкой запросов пользователей.
- Методы проведения исследований в маркетинге.
- Человеко-ориентированный подход к проектированию интерактивных систем.
- Методы тестирования ИТ-продуктов.
- Методы оценки качества продукции в области информационных технологий.

Уметь:

- Формировать и декомпозировать цели управления обработкой запросов пользователей.
- Формировать команду и организовывать персонал и стейкхолдеров для управления обработкой запросов пользователей.
- Организовывать деятельность по непрерывному улучшению управления обработкой запросов пользователей.
- Работать с данными об ИТ-продуктах.
- Делать выводы об ИТ-продукте на основе количественных исследований.
- Работать с подрядчиками в области проведения исследований ИТ-продукта.
- Оценивать соответствие ИТ-продуктов предъявляемым к ним требованиям.
- Проводить консультации для разработчиков требований к ИТ-продуктам.

Владеть:

- Навыками формирования и согласования целей управления обработкой запросов пользователей.
- Способами организация управления обработкой запросов пользователей с помощью персонала и стейкхолдеров.
- Навыками контроля качества и управление улучшением управления обработкой запросов пользователей.
- Планированием исследований ИТ-продукта.
- Систематизацией результатов исследований ИТ-продукта, их интерпретация и изложение.

Федеральное государственное образовательное бюджетное учреждение
высшего образования

**«Финансовый университет при Правительстве Российской
Федерации»**

(Финансовый университет)

**Факультет информационных технологий и анализа больших
данных**

Обсуждено и одобрено
на Ученом совете Факультета
информационных технологий и анализа
больших данных

Протокол № _____
« » _____ 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Декан Факультета
информационных технологий и
анализа больших данных


В.Г. Феклин
«40» апрель 2024 г.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

программы повышения квалификации

«Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»

Требования к уровню образования слушателей	-лица, имеющие среднее специальное и (или) высшее образование, -лица, получающие среднее специальное и (или) высшее образование -владение навыками пользования персональным компьютером или мобильным устройством для выхода в сеть Интернет, информационно-коммуникационными технологиями для взаимодействия в сети Интернет.
Категория слушателей	Специалисты любых отраслей сферы экономики, студенты образовательных организаций среднего профессионального или высшего образования, UX/UI дизайнеры уровня Junior
Срок обучения	72 часа, 1,5 месяца
Форма обучения	Очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения
Режим занятий	Не более 12 часов в неделю

№ № п/п	Название модуля	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Аудиторные занятия *			Самостоятельная работа †	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практические занятия		
1	Модуль 1. UX/UI исследования. Пользователи.	24	12	7	5	12	
2	Модуль 2. Создание и тестирование гипотез	23	13	6	7	10	
3	Модуль 3. Дизайн-систем	23	11	7	4	12	
4	ВСЕГО	70	36	20	16	34	
5	Итоговая аттестация	2					Защита проектов
6	Общая трудоемкость программы	72					

Разработчик программы:

Программа разработана к.э.н., доцентом Кафедры бизнес-информатики Факультета информационных технологий и анализа больших данных Финансового университета Башкировой Ольгой Владимировной совместно с тимлидом UX практики ООО «Технологии Доверия - Консультирование» Солодовниковым Павлом Николаевичем.

Занятия по программе повышения квалификации «Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум» проводят преподаватели Финансового университета, приглашенные специалисты в профильной сфере.

Декан Факультета информационных технологий и анализа больших данных



/ В.Г. Феклин

* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

† В виде онлайн-курса

Учебно-тематический план
программы повышения квалификации
«Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»

№ № п/п	Название модуля	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Аудиторные занятия [‡]			Самостоятельная работа [§]	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практические занятия		
1	Модуль 1. UX/UI исследования. Пользователи.	24	12	7	5	12	
	Тема 1.1. История UX и подходы к проектированию	1	1	1	0	0	
	Тема 1.2. Исследования	10	3	2	1	7	
	Тема 1.3.Пользователи	11	6	4	2	5	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных результатов проектов
2	Модуль 2. Создание и тестирование гипотез	23	13	6	7	10	
	Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов	7	4	2	2	3	
	Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез	7	4	2	2	3	
	Тема 2.3.Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез	7	3	2	1	4	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных результатов проектов
3	Модуль 3. Дизайн-систем	23	11	7	4	12	
	Тема 3.1. Дизайн-библиотека компонентов	7	3	2	1	4	
	Тема 3.2. Основы UX-райтинга	7	3	3	0	4	
	Тема 3.3. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ	7	3	2	1	4	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных

[‡] С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

[§] В виде онлайн-курса

							результатов проектов
4	ВСЕГО	70	36	20	16	34	Защита проектов
5	Итоговая аттестация	2					
6	Общая трудоемкость программы	72					

Федеральное государственное бюджетное учреждение высшего образования
«Финансовый университет при Правительстве Российской Федерации»
 (Финансовый университет)
 Факультет информационных технологий и анализа больших данных

Календарный учебный график
 программы повышения квалификации
«Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»

Объем программы – 72 час.
 Продолжительность обучения – 1,5 месяца
 Форма обучения – очно-заочная, с применением дистанционных образовательных технологий

№ п/п	Наименование дисциплин (модулей), тем	1 неделя	2 неделя	3 неделя	4 неделя	5 неделя	6 неделя	7 неделя	КР	СР	ПА	ИА	Всего
1.													
2.	Тема 1.1. История UX и подходы к проектированию	1							1				1
3.	Тема 1.2. Исследования	8	2						3	7			10
4.	Тема 1.3. Пользователи		10	3					6	5	2		13
5.													
6.	Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов			7					4	3			7
7.	Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез			2	5				4	3			7
8.	Тема 2.3. Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез				7	2			3	4	2		9
9.													
10.	Тема 3.1. Дизайн-библиотека компонентов					7			3	4			7
11.	Тема 3.2. Основы UX-рейтинга					3	4		3	4			7
12.	Тема 3.4. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ						4	5	3	4	2		9
13.	Итоговая аттестация							2				2	
14.	Итого	9	12	12	12	12	8	7	30	34	6	2	72

Декан Факультета информационных технологий и анализа больших данных В.Г. Феклин

 « 10 » август 2024 г.

Условные обозначения: КР – контактная работа; СР – самостоятельная работа; ПА – промежуточная аттестация; ИА – итоговая аттестация.

Программа повышения квалификации
«Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум»
состоит из 3 учебных модулей:

Модуль 1. **UX/UI исследования. Пользователи.**

Модуль 2. **Создание и тестирование гипотез**

Модуль 3. **Дизайн-систем**

Рабочая программа Модуля 1. UX/UI исследования. Пользователи.

Цель освоения модуля – обновление знаний о методах и инструментах работы с пользователями, совершенствование умений и навыков работы с пользователями.

Компетенции, совершенствуемые и приобретаемые слушателями в процессе освоения модуля :

- способность выбирать типы и вид исследования в зависимости от жизненного цикла продукта;
- управление обработкой запросов в области ИТ сотрудников, клиентов и партнеров организации.

Планируемые результаты обучения

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Методы контроля управления обработкой запросов пользователей;
- Методы непрерывного улучшения управления обработкой запросов пользователей;
- Международные и отечественные стандарты, лучшие практики и фреймворки по управлению обработкой запросов пользователей;
- Методы проведения исследований в маркетинге;
- Человеко-ориентированный подход к проектированию интерактивных систем.

Уметь:

- Формировать и декомпозировать цели управления обработкой запросов пользователей;
- Формировать команду и организовывать персонал и стейкхолдеров для управления обработкой запросов пользователей;
- Организовывать деятельность по непрерывному улучшению управления обработкой запросов пользователей.

Владеть:

- Навыками формирования и согласования целей управления обработкой запросов пользователей;
- Способами организация управления обработкой запросов пользователей с помощью персонала и стейкхолдеров;
- Навыками контроля качества и управление улучшением управления обработкой запросов пользователей.

Учебно-тематический план модуля

№ № п/п	Название модуля	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Аудиторные занятия *			Самостоятельная работа†	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практические занятия		
1	Модуль 1. UX/UI исследования. Пользователи.	24	12	7	5	12	
	Тема 1.1. История UX и подходы к проектированию	1	1	1	0	0	
	Тема 1.2. Исследования	10	3	2	1	7	
	Тема 1.3.Пользователи	11	6	4	2	5	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных результатов проектов

Содержание модуля

Тема 1.1. История UX и подходы к проектированию

История появления UX, история развития интерфейсов и подходов к их проектированию.

Тема 1.2. Исследования

Виды и типы исследований UX/UI. Выбор вида и типа исследования в зависимости от этапа жизненного цикла продукта. Практический опыт выбора и работы с исследованиями.

Тема 1.3. Пользователи

Как определить пользователя своего продукта. Важность точного определения целевой аудитории. Отличие персоны от роли. Методы правильного определения целевой аудитории. Паттерны поведения. Паттерны восприятия информации. Управление вниманием.

* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

† В виде онлайн-курса

Содержание семинаров, практических занятий

№ темы	Наименование (содержание) темы, по которой предусмотрено занятие семинарского типа	Формы и методы проведения
1	Тема 1.2. Исследования. Разбить студентов на группы, дать 3 продукта и попросить провести исследование функционала	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
2	Тема 1.3. Пользователи. Психология пользователя. Как определить пользователя своего продукта. Важность точного определения целевой аудитории. Выбор приложения для оценки ЦА. Интервью. Построение карты персоны.	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом

Содержание самостоятельной работы слушателей

Основная цель самостоятельной работы слушателей – закрепление знаний, полученных в ходе лекционных и практических занятий.

Индивидуальная консультационная работа преподавателей со слушателями осуществляется весь период обучения.

№ п/п	Наименование (содержание) темы	Формы и методы проведения
1	Тема 1.2. Исследования Глубинные интервью. Техника «Мокасины». CustDev.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий
2	Тема 1.3. Пользователи. Карты эмпатии, типы персон. Прото-персоны, спектр персон. Основные инструменты развития отношений с пользователями.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий

Список литературы:

Законодательные нормативные и правовые акты

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Федеральный закон от 27.07.2006 N 152-ФЗ «О персональных данных»
3. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
4. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам

Основная литература:

1. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей (Как понять клиентов и создать полезный опыт в экономике впечатлений?): монография. – Москва: Русайнс, 2017.
2. Васильева Е.В. Интернет-предпринимательство: UX-дизайн и JTBD: Учебник. – Москва: Кнорус, 2023.

Дополнительная литература:

3. Боно Э. Шесть шляп мышления. – Минск: Попурри, 2006. – 208 с.
4. Браун Т. Дизайн мышление в бизнесе. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2012.
5. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление. Измените свою жизнь с помощью интеллект-карт. – Попурри. – 2017. – 272 с.
6. Генерация прорывных идей в бизнесе / Евгений Петров, Александр Петров. – Москва : Манн, Иванов и Фербер. 2015.
7. Грей, Д., Браун, С., Макануфо, Дж. Геймшторминг. Игры, в которые играет бизнес. – Изд-во: Питер, 2012. – 288 с.
8. Дойдж Н. Пластичность мозга. Потрясающие факты о том, как мысли способны менять структуру и функции нашего мозга. – Москва : Эскмо, 2010. – 510 с.
9. Фернбах Ф., Сломан С. Иллюзия знания. Почему мы никогда не думаем в одиночестве. – Москва : «Азбука-Аттикус», 2017. – 390 с.
10. Эффект эмпатии. 7 ключей к сверхъестественной проницательности / Хелен Рисс. М.: Эксмо, 2021. 290 с.
11. Чалдини Р. Психология влияния – Изд-во "Питер". – 2014.
12. Levrik M., Link P., Leifer L. The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems. – Wiley, 2018. – 352 p.

Интернет-ресурсы, информационно-справочные и поисковые системы

13. Инструкция по работе с сервисом «Кузница кадров». URL: <http://www.fa.ru/org/dpo/ipkippr/Pages/tem4/instr.aspx/>
14. Официальное сообщество СДО Moodle. URL: <https://moodle.org/>
15. Guide to design thinking at d.school. URL: <http://dschool.stanford.edu/>
16. Making Ideas Happen by Scott Branson. URL: http://www.amazon.co.uk/Making-Ideas-Happen-Overcoming-Obstacles/dp/0670920606/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1305187948&sr=1-1

17. The World Cafe. В копилку фасилитатора (электронный ресурс). URL: <http://www.personalimage.ru/articles/facilitation/the-world-cafe-v-kopilku-fasilitatora/>
18. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Версия: 3.0 www.lab-w.com Wonderfull. URL: <http://www.slideshare.net/Wonderfull-Lab/design-thinking-guide-russian-54655930>
19. Дизайн-мышление. Рабочие материалы / Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию. URL: www.lab-w.com

Рабочая программа Модуля 2. Создание и тестирование гипотез

Цель освоения модуля – обновление знаний о фреймворках, методах и методиках анализа требований и создания продукта, совершенствование умений и навыков создания прототипов и гипотез; приоритизации гипотез.

Компетенции, совершенствуемые и приобретаемые слушателями в процессе освоения модуля:

- способность сопровождать дизайн, разработку и выпуск обновлений ИТ продукта;
- способность управлять продуктовыми исследованиями.

Планируемые результаты обучения

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Международные и отечественные стандарты, лучшие практики и фреймворки по управлению обработкой запросов пользователей;
- Методы проведения исследований в маркетинге;
- Методы тестирования ИТ-продуктов.

Уметь:

- Организовывать деятельность по непрерывному улучшению управления обработкой запросов пользователей ;
- Работать с данными об ИТ-продуктах;
- Делать выводы об ИТ-продукте на основе количественных исследований.

Владеть:

- Планированием исследований ИТ-продукта;
- Систематизацией результатов исследований ИТ-продукта, их интерпретация и изложение.

Учебно-тематический план модуля

№ № п/п	Название модуля	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Аудиторные занятия *			Самостояте льная работа †	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практически е занятия		
2	Модуль 2. Создание и тестирование гипотез	23	13	6	7	10	
	Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов	7	4	2	2	3	
	Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез	7	4	2	2	3	
	Тема 2.3. Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез	7	3	2	1	4	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных результатов проектов

Содержание модуля

Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов
JTBD, персоно-модели, CJM, User Flow, User Story Mapping.

Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез
Прототипирование и проверка гипотез. Создание прототипа и проверка его на реальных пользователях. АБ тестирование. Создание прототипа на основе JTBD.

Тема 2.3. Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез
Виды продуктовых метрик. Методологии приоритизации гипотез ICE и RICE. Создание гипотез на основе прототипа.

* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

† В виде онлайн-курса

Содержание семинаров, практических занятий

№ темы	Наименование (содержание) темы, по которой предусмотрено занятие семинарского типа	Формы и методы проведения
1	Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов Создать на основе фреймворка JTBD для конкретного сценария продукта.	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
2	Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез Разработка на основе ранее созданной cjm прототипа в черных линиях.	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
3	Тема 2.3. Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез. Формулировка ряда гипотез по улучшению прототипа. Проверка гипотез на реальных пользователях. Приоритизация полученных результатов по методологии ICE или Rice.	Устный опрос, выполнение практических заданий, анализ конкретных ситуаций, обмен опытом

Содержание самостоятельной работы слушателей

Основная цель самостоятельной работы слушателей – закрепление знаний, полученных в ходе лекционных и практических занятий.

Индивидуальная консультационная работа преподавателей со слушателями осуществляется весь период обучения.

№ п/п	Наименование (содержание) темы, по которой предусмотрено занятие семинарского типа	Формы и методы проведения
1	Тема 2.1. Фреймворки для анализа и создания продуктов User Flow, User Story Mapping.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий
2	Тема 2.2. Прототипирование и проверка гипотез Axure RP Pro, Mockplus, Balsamiq Mockups, InVision. сайт-лендинг, телефонные опросы.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий
3	Тема 2.3. Продуктовые метрики и методы приоритизации гипотез Lean Prioritization, Матрица Кано, WSJF Value vs Effort, Story mapping, MoSCoW, Opportunity scoring («оценка возможностей») Product tree, Cost of delay, Buy a feature, Weighted scoring	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий

Список литературы:

Законодательные нормативные и правовые акты

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".

2. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам
4. ГОСТ 34.201-2020 «Информационные технологии»
5. ГОСТ Р 59793–2021 «Комплекс стандартов на автоматизированные системы. Автоматизированные системы. Стадии создания»
6. ГОСТ 34.602–2020 «Техническое задание на создание автоматизированной системы»
7. ГОСТ 2.113–75 «Единая система конструкторской документации. Групповые и базовые конструкторские документы»
8. ГОСТ Р 51583–2014 «Защита информации. Порядок создания автоматизированных систем в защищенном исполнении. Общие положения»

Основная литература:

9. Остервальдер А, Пинье И., Смит А., Бернарда Г. «Разработка ценностных предложений. Как создавать товары и услуги, которые захотят купить потребители»/ - Москва: «Альпина Паблишер», 2016г
10. Лид-менеджмент (под общ.ред. Е.В. Васильевой и С.И. Неизвестного): монография. – Москва: Кнорус, 2022.
11. Т.З. Варфел, «Прототипирование: Практическое руководство» Москва: Манн, Иванов и Фербер», 2013
12. Рис, Э., Бизнес с нуля: Метод Lean Startup для быстрого тестирования идей и выбора бизнес-модели / Э. Рис; Пер. с англ. А. Стативки. - 5-е изд. - Москва : Альпина Пабл., 2016. - 253 с.
13. Синди Альварес «Как создать продукт, который купят. Метод Lean Customer Development», Москва: «Альпина Паблишер», 2016г.

Дополнительная литература:

14. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление. Измените свою жизнь с помощью интеллект-карт. – Попурри. – 2017. – 272 с.
15. Грей, Д., Браун, С., Макануфо, Дж. Геймштурминг. Игры, в которые играет бизнес. – Изд-во: Питер, 2012. – 288 с.
16. Крогерус М., Чеппелер Р. Книга решений. 50 моделей стратегического мышления / by Kein & Aber AG Zürich, – Москва : ЗАО «Олимп – Бизнес», перевод на рус. яз., оформление, 2012.
17. Dan Olsen — «The Lean Product Playbook. How to Innovate with Minimum Viable Products and Rapid Customer Feedback» URL: <https://www.litres.ru/book/dan-olsen-5491682/the-lean-product-playbook-how-to-innovate-with-minimum-v-28274280/>

18. Силиг Т. Сделай себя сам. Советы для тех, кто хочет оставить свой след. — Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2013. — 200 с.
19. Универсальные методы дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. — СПб.: Питер, 2014. — 208 с.

Интернет-ресурсы, информационно-справочные и поисковые системы

20. Инструкция по работе с сервисом «Кузница кадров». URL: <http://www.fa.ru/org/dpo/ipkippr/Pages/tem4/instr.aspx/>
21. Официальное сообщество СДО Moodle. URL: <https://moodle.org/>
22. Guide to design thinking at d.school. URL: <http://dschool.stanford.edu/>
23. Making Ideas Happen by Scott **Belsky**. URL: http://www.amazon.co.uk/Making-Ideas-Happen-Overcoming-Obstacles/dp/0670920606/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1305187948&sr=1-1
24. The World Cafe. В копилку фасилитатора (электронный ресурс). URL: <http://www.personalimage.ru/articles/facilitation/the-world-cafe-v-kopilku-fasilitatora/>
25. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Версия: 3.0 www.lab-w.com Wonderfull. URL: <http://www.slideshare.net/Wonderfull-Lab/design-thinking-guide-russian-54655930>
26. Дизайн-мышление. Рабочие материалы / Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию. URL: www.lab-w.com
27. Ключевые методы дизайн-исследований [электронный ресурс] // URL: <http://edu.lumiknows.com/designresearch> (дата обращения 10.10.2016).
28. Мастерская визуализации: скрайбинг и графическая фасилитация. URL: <https://www.facebook.com/insightscribing>
29. Руководство по дизайн-мышлению на базе Bootcamp bootleg от d. school
30. Создание профиля потребителя на основе карты эмпатии. URL: <http://zillion.net/ru/blog/354/sozdaniie-profilia-potriebitielia-na-osnovie-karty-empatii>
31. Сообщество SAP по дизайн-мышлению. URL: <http://scn.sap.com/community/design-thinking>
32. Школа дизайн-мышления в Хассо Платтнер Институт. URL: http://www.hpi.uni-potsdam.de/d_school/home.html

Рабочая программа Модуля 3. Дизайн-систем

Цель освоения модуля – обновление знаний о UI, основных правилах и принципах визуального решения интерфейсов, совершенствование умений и навыков выбирать визуальные компоненты в зависимости от контекста.

Компетенции, совершенствуемые и приобретаемые слушателями в процессе освоения модуля:

- способность сопровождать дизайн, разработку и выпуск обновлений ИТ продукта.

Планируемые результаты обучения

По итогам освоения программы слушатели должны:

Знать:

- Методы проведения исследований в маркетинге;
- Методы оценки качества продукции в области информационных технологий.

Уметь:

- Организовывать деятельность по непрерывному улучшению управления обработкой запросов пользователей;
- Работать с данными об ИТ-продуктах.

Владеть:

- Планированием исследований ИТ-продукта;
- Систематизацией результатов исследований ИТ-продукта, их интерпретация и изложение.

Учебно-тематический план модуля

№ № п/п	Название модуля	Всего часов трудоемкости	В том числе				Форма контроля
			Аудиторные занятия *			Самостоятельная работа [†]	
			Всего часов	из них			
				Лекции	Практические занятия		
3	Модуль 3. Дизайн-систем	23	11	7	4	12	
	Тема 3.1. Дизайн-библиотека компонентов	7	3	2	1	4	
	Тема 3.2. Основы UX-рейтинга	7	3	3	0	4	
	Тема 3.3. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ	7	3	2	1	4	
	Промежуточная аттестация	2	2		2		Защита промежуточных результатов проектов

Содержание модуля

Тема 3.1. Дизайн-библиотека компонентов

UI. Что такое визуальный язык и для чего он нужен. Дизайн библиотека компонентов. Современные тренды. Стили. Как выбрать и настроить стиль под свой проект. Чем UI кит отличается от дизайн системы. Элементы интерфейсов Цвет в интерфейсе. Сетки. Композиция и верстка. Теория цвета. Виды сеток и их применение, Основные принципы формирования интерфейсов.

Тема 3.2. Основы UX-рейтинга

Шрифты и информационный стиль. Иконки, иллюстрации и пиктограммы. Навигация. Окна. Таблицы. Базовые принципы выбора шрифтов для интерфейса. Основы UX-рейтинга. Иконка, иллюстрация, пиктограмма. Как создать правильный набор иконок для интерфейса.

Тема 3.3. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ

Адаптив. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ. Отличие мобильного приложения от мобильной версии. Тонкости и различия отображения и работы на разных устройствах.

* С применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения

† В виде онлайн-курса

Содержание семинаров, практических занятий

№ темы	Наименование (содержание) темы, по которой предусмотрено занятие семинарского типа	Формы и методы проведения
1	Тема 3.1. Дизайн-библиотека компонентов Работа с референсами. Поиск подходящей под проект дизайн системы..	Устный опрос, выполнение практических заданий, обмен опытом
2	Тема 3.3. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ Адаптация прототипа для разных устройств.	Устный опрос, выполнение практических заданий, анализ конкретных ситуаций, обмен опытом

Содержание самостоятельной работы слушателей

Основная цель самостоятельной работы слушателей – закрепление знаний, полученных в ходе лекционных и практических занятий.

Индивидуальная консультационная работа преподавателей со слушателями осуществляется весь период обучения.

№ п/п	Наименование (содержание) темы	Формы и методы проведения
1	Тема 3.1.. Дизайн-библиотека компонентов Концепция библиотеки. Библиотеки компонентов в Figma. ТЗ работы компонентов. Структура библиотеки компонентов.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий
2	Тема 3.2. Основы UX-райтинга UX-текст. Принципы и правила. Выбор стиля в зависимости от целевой аудитории.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий
3	Тема 3.3. Особенности проектирования интерфейсов для разных платформ Контекст использования приложений. Принципы дизайна интерфейсов. Z- паттерн, Bootstrap - сетки.	Изучение основной и дополнительной литературы по программе; выполнение практических заданий

Список литературы:

Законодательные нормативные и правовые акты

1. Федеральный закон от 29.12.2012 N 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
2. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 N 816 "Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
3. Приказ Минпросвещения России от 09.11.2018 N 196 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам".

Основная литература:

4. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: немного о подходе и много об инструментах развития креативного мышления, изучения клиентских запросов и создания идей (Как понять клиентов и создать полезный опыт в экономике впечатлений?): монография. – Москва: Русайнс, 2017.
5. Васильева Е.В., Алтухова Н.Ф., Громова А.А., Зобнина М.Р. Интернет-предпринимательство: практика применения дизайн-мышления в создании проекта / Под ред. Васильевой Е.В. – Москва: Кнорус, 2019.
6. Васильева Е.В., Зобнина М.Р. Маркетинг и управление продуктом на цифровых рынках. Генерация и проверка идей через CustDev, дизайн-мышление и расчеты юнит-экономики. – Москва: Кнорус, 2020.
7. Васильева Е.В. Интернет-предпринимательство: UX-дизайн и JTBD: Учебник. – Москва: Кнорус, 2023.
8. Васильева Е.В. Дизайн-мышление: методология креативного развития: Учебник. – Москва: Кнорус, 2023.
9. Лид-менеджмент (под общ.ред. Е.В. Васильевой и С.И. Неизвестного): монография. – Москва: Кнорус, 2022.

Дополнительная литература:

10. Боно Э. Шесть шляп мышления. – Минск: Попурри, 2006. – 208 с.
11. Браун Т. Дизайн мышление в бизнесе. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2012.
12. Бьюзен Т., Бьюзен Б. Супермышление. Измените свою жизнь с помощью интеллект-карт. – Попурри. – 2017. – 272 с.
13. Генерация прорывных идей в бизнесе / Евгений Петров, Александр Петров. – Москва : Манн, Иванов и Фербер. 2015.
14. Грей, Д., Браун, С., Макануфо, Дж. Геймштурминг. Игры, в которые играет бизнес. – Изд-во: Питер, 2012. – 288 с.
15. Дойдж Н. Пластичность мозга. Потрясающие факты о том, как мысли способны менять структуру и функции нашего мозга. – Москва : Эскмо, 2010. – 510 с.
16. Дуэк, К. Гибкое сознание: новый взгляд на психологию развития взрослых и детей / Кэрол Дуэк ; пер. с англ. Светланы Кировой. — М. : Манн, Иванов и Фербер, 2013 — 400 с.
17. Дональд А. Норман Дизайн привычных вещей.- URL: <https://lib.fbtuit.uz/assets/files/-.----2013.pdf>
18. Думай как дизайнер. Дизайн-мышление для менеджеров / Жанна Лидтка, Тим Огилви. – Москва : Манн, Иванов и Фербер; 2015.

19. Иллюзия «Я», или Игры, в которые играет с нами мозг / Худ Брюс. – Москва : Эскмо, 2015. – 384 с.
20. Кемпенкс О. Дизайн-мышление. Все инструменты в одной книге. – Москва : Бомбора, 2020. – 224 с.
21. Креативная уверенность. Как высвободить и реализовать свои творческие силы / Т. Келли, Д. Келли ; пер. с англ. Т. Землянской. – Москва : Азбука Бизнес, Азбука-Аттикус, 2015. – 288 с.
22. Крогерус М., Чеппелер Р. Книга решений. 50 моделей стратегического мышления / by Kein & Aber AG Zürich, – Москва : ЗАО «Олимп – Бизнес», перевод на рус. яз., оформление, 2012.
23. Кэйнер С, Линд Л., Толди К., Фиск С., Бергер Д. Руководство фасилитатора: Как привести группу к принятию совместного решения. – Изд-во Дмитрия Лазарева, 2014. – 344 стр.
24. Круг С. Не заставляйте меня думать. Веб-юзабилити и здравый смысл. (перевод с англ. М.А. Райтмана).- 3 издание.- Москва: Издательство «Э», 2017.- 256с.
25. Микалко М. Взлом креатива. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2016.
26. Остервальдер А. Построение бизнес-моделей: Настольная книга стратега и новатора. – Москва : Альпина Паблишер. – 2012.
27. Папанек В. Дизайн Для Реального Мира. – Издатель Д. Аронов, 2004. – 253 с.
28. Разрыв шаблона: как находить и воплощать прорывные идеи / Тина Силиг ; пер. с англ. Иделии Айзатуловой. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2015. 190 с.
29. Рисовый шторм и еще 21 способ мыслить нестандартно / Майкл Микалко; пер. с англ. Ларисы Царук, Сергея Комарова. – Москва : Манн, Иванов и Фербер. – 2015.
30. Силиг Т. Сделай себя сам. Советы для тех, кто хочет оставить свой след. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2013. – 200 с.
31. Универсальные методы дизайна / Белла Мартин, Брюс Ханнингтон. – СПб.: Питер, 2014. — 208 с.
32. Фернбах Ф., Сломан С. Иллюзия знания. Почему мы никогда не думаем в одиночестве. – Москва : «Азбука-Аттикус», 2017. – 390 с.
33. Эффект эмпатии. 7 ключей к сверхъестественной проницательности / Хелен Рисс. М.: Эксмо, 2021. 290 с.
34. Чалдини Р. Психология влияния – Изд-во "Питер". – 2014.
35. Levrik M., Link P., Leifer L. The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems. – Wiley, 2018. – 352 p.

36. Knapp, Zeratsky, Kowitz: Sprint. How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days. – URL: <https://www.labirint.ru/books/890049/>
37. Jeff Gothelf & Josh Seiden Lean UX URL: <https://docs.yandex.ru/docs/view?tm=1710508758&tld=ru&lang=en&name=Lean-UX-Designing-Great-Products-by-Jeff-Gothelf-pdf-free-download>.

Интернет-ресурсы, информационно-справочные и поисковые системы

38. Инструкция по работе с сервисом «Кузница кадров». URL: <http://www.fa.ru/org/dpo/ipkippr/Pages/tem4/instr.aspx/>
39. Официальное сообщество СДО Moodle. URL: <https://moodle.org/>
40. Guide to design thinking at d.school. URL: <http://dschool.stanford.edu/>
41. Making Ideas Happen by Scott Branson. URL: http://www.amazon.co.uk/Making-Ideas-Happen-Overcoming-Obstacles/dp/0670920606/ref=sr_1_1?s=books&ie=UTF8&qid=1305187948&sr=1-1
42. The World Cafe. В копилку фасилитатора (электронный ресурс). URL: <http://www.personalimage.ru/articles/facilitation/the-world-cafe-v-kopilku-fasilitatora/>
43. Дизайн-мышление. Гайд по процессу. Версия: 3.0 www.lab-w.com Wonderfull. URL: <http://www.slideshare.net/Wonderfull-Lab/design-thinking-guide-russian-54655930>
44. Дизайн-мышление. Рабочие материалы / Методическое руководство по применению человекоориентированного подхода к проектированию. URL: www.lab-w.com
45. Ключевые методы дизайн-исследований [электронный ресурс] // URL: <http://edu.lumiknows.com/designresearch> (дата обращения 10.10.2016).
46. Мастерская визуализации: скрайбинг и графическая фасилитация. URL: <https://www.facebook.com/insightscribing>
47. Руководство по дизайн-мышлению на базе Bootcamp bootleg от d. school
48. Создание профиля потребителя на основе карты эмпатии. URL: <http://zillion.net/ru/blog/354/sozdaniie-profilia-potriebitielia-na-osnovie-karty-empatii>
49. Сообщество SAP по дизайн-мышлению. URL: <http://scn.sap.com/community/design-thinking>
34. Школа дизайн-мышления в Хассо Платтнер Институт. URL: http://www.hpi.uni-potsdam.de/d_school/home.html

**Организационно-педагогические условия
реализации программы повышения квалификации**

1. Материально-технические условия, необходимые для осуществления образовательного процесса

Наименование специализированных учебных помещений	Вид занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Учебный интерактивный класс	Видеолекции Вебинары	Мультимедийное оборудование, компьютеры. Компьютер, подключенный к сети Интернет, интернет-браузер. Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов.

Материально-технические условия соответствуют действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

***Примечание.** В случае проведения учебных занятий с применением электронного обучения (ЭО) и дистанционных образовательных технологий (ДОТ) у слушателя должен быть персональный компьютер, оснащенный аудиоколонками, с доступом в сеть интернет и установленным видеоплеером, способным воспроизводить видеофайлы.*

2. Перечень информационных технологий и учебно-методическим условий, используемых при осуществлении образовательного процесса

При проведении занятий с применением ЭО и ДОТ проведение вебинаров для слушателей осуществляется в удаленном доступе. Преподавателями используются компьютерные презентации, работу в чате, индивидуальное консультирование слушателей.

Условия для функционирования электронной информационно-образовательной среды

Электронные информационные ресурсы	Вид Занятий	Наименование оборудования, программного обеспечения
Система дистанционного обучения, система видеоконференцсвязи	Вебинар-лекция Вебинар-практика Итоговая аттестация	Компьютер, подключенный к сети Интернет; интернет-браузер; Прикладные программы для просмотра текстовых и видеоматериалов

3. Организация образовательного процесса

В образовательном процессе используются разнообразные формы работы со слушателями.

- лекция (видеолекция) с мультимедийным сопровождением по наиболее сложным вопросам программы;
- лекция-вебинар с использованием современных технических средств обучения;
- практические занятия и самостоятельная работа с использованием современных технических средств обучения;
- тестирование метод оценки знаний, умений, навыков обучающихся и др.

Обучение проводится, в том числе с использованием ЭО и ДОТ, реализуемых посредством информационно-телекоммуникационных сетей при опосредованном взаимодействии слушателей и педагогических работников.

В процессе обучения слушатели обеспечиваются необходимыми для эффективного прохождения обучения учебно-методическими материалами и информационными ресурсами в объеме изучаемого курса, которые могут быть объединены в учебно-методический комплекс. Материалы учебно-методического комплекса доводятся до всех слушателей курса.

Итоговая аттестация проводится на образовательном портале Финансового университета посредством информационно-телекоммуникационных сетей.

4. Кадровое обеспечение образовательного процесса

Учебный процесс со слушателями обеспечивают квалифицированные сотрудники Финансового университета, а также приглашенные специалисты и действующие практики других организаций.

Описание системы оценки качества освоения программы

В систему оценки качества освоения программы «**Продуктовое мышление и UX/UI-дизайн 2.0. Практикум**»

входят:

- промежуточная аттестация по каждому модулю;
- итоговая аттестация.

1. Форма промежуточных аттестаций – защита промежуточных результатов проекта.

Порядок проведения: защита промежуточных результатов проекта проводится на последнем занятии модуля.

Для успешной прохождения промежуточной аттестации проекта необходимо набрать не менее 30 баллов.

Критерий оценки	Максимальные баллы
Активность на занятиях	15
Своевременное выполнение заданий	20
Защита заданий	15

2. Форма итоговой аттестации – зачет в форме защиты проектов.

Порядок проведения: защита проектов проводится на последнем занятии курса.

Система оценки проектов слушателей: проекты на защите оцениваются исходя из 100 баллов, где:

Критерий оценки	Максимальные баллы
Проведение исследования	25
Формирование гипотез	15

Разработка и проверка сценария	15
Проработанность прототипа	20
Жизнеспособность концепции	25
Всего	100

Для успешной защиты проекта необходимо набрать не менее 70 баллов.

Слушателям, которые успешно прошли итоговую аттестацию выдается удостоверение о повышении квалификации Финансового университета при Правительстве Российской Федерации.

Декан Факультета информационных
технологий и анализа больших данных



В.Г. Феклин