Бауманский учебный центр «Специалист»

Программа курса Дизайн продукта

Код курса: **ДИЗПРО**

Тема	Ак. часов
Модуль 1. «3 кита» продуктового дизайна • 2 системы мышления, вокруг которых моделируется продукт; • hooked model; • human-centric design. • Разбор кейсов. А также: • design thinking подход при создании продукта; • работа по agile-методологии, а именно с отделами дизайна, разработки, маркетинга и продаж (плюс/минус других, задействованных в создании и выводе продукта на рынок, в зависимости от организации компании. Рассматриваем средний сценарий).	**3**
Модуль 2. Концепция упрощения и её 10 законов • Кейсы, задачи на моделирование кейсов. • Дизайн-система проекта: алгоритмический дизайн и компонентный подход. Примеры. **Самостоятельная работа:** 1. привести 5 примеров компаний и продуктов, успешно реализующих подход упрощения. И 3 кейса, где этот подход в продукте реализован плохо (попытка была предпринята, но неудачно. Почему неудачно? Выявить слабые стороны). 2. Составить прототип дизайн-системы Вашего проекта.	**1.5**
Модуль 3. Определение бизнес-стратегии • потребность, которую решает продукт • ЦА • желания ЦА, которые можно «развить» от потребности • фичи продукта и продуктовая линейка, которые можно построить вокруг желаний ЦА • SWOT-анализ продукта • анализ конкурентов • маркетинговые исследования • A/B тесты и юзабилити-тестирование • ёмкость рынка (доступная, фактическая, потенциальная) • экономика проекта • юнит-экономика • Объектная модель и CJM. **Самостоятельная работа:** по примеру, обсужденному на лекции, провести аналогичные анализ и расчёт для своего продукта.	**8.5**

Модуль 4. Вышеизложенные принципы в [UX] дизайне продукта • Основы UX и UI; • Особенности разных платформ, различия в дизайне сайтов (контентных) и лендингов (промостраниц), 7 принципов создания интерфейсов; • Wireframes и интерактивные прототипы. Разработка карт, пример и разбор кейса; • Инструменты – чем пользуется современный дизайнер продукта (Figma, Adobe Suite, Tilda/Wix/LP/Wordpress; Анимация - презентации, видеоролики. Анимация в Principle, figma, adobe effects. 12 принципов Диснея). Теория и практика. • Когда макет требуется создать для и передать разработчикам. Метрики контроля качества исполнения работы по Вашему ТЗ; • Критерии оценки успеха/слабых мест Вашего дизайн-решения. **Лабораторная работа:** 1. Создать карту вайерфрейма и интерактивный прототип. 2. создать дизайн-концепцию для своего продукта и сделать по ней лендинг + креативы, в т.ч. анримированные для рекламной кампании + видеоролик + анимированную презентацию. Задействовать принципы из пп. I & II. Цель: использовать все принципы и уловки, изученные в этом пункте. • Тест концепции до вывода продукта на рынок. A/B тесты. • Получение обратной связи от пользователей и внесение правок.	**8**
Модуль 5. Создание дизайна продукта по моделям Human-centric design и Hooked • самого продукта и его фичей (учитывая особенности ЦА); • продуктовой линейки (в соответствии с желаниями ЦА, целясь на потенциальную ёмкость рынка). Разбор 3-х удачных кейсов и 3-х провальных. **Лабораторная работа:** создать дизайн и прототип для своего продукта (по результатам самостоятельной работы в модуле 4, используя методы и инструменты, изученные ранее)	**3**
Аудиторная нагрузка в классе с преподавателем	**24 ак.ч. + 24 ак.ч. самостоятельно**

По окончании обучения на курсе проводится итоговая аттестация. Аттестация проводится в виде теста на последнем занятии или на основании оценок практических работ, выполняемых во время обучения на курсе.

Контакты центра

Для частных лиц
+7 (495) 232-32-16

Для организаций
+7 (495) 780-48-44

E-mail
info@specialist.ru