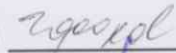


СЕРТИФІКАТНА ПРОГРАМА
« ДИЗАЙН ЦИФРОВИХ ПРОДУКТІВ »

	Дисципліна	Семестр	год./тиж	Форма контролю	Кредити ЄКТС
1	Управління цифровим продуктом	4	2	залік	3
2	Розробка користувацького інтерфейсу (UI/ UX)	5	3	залік	4,5
3	Креативний менеджмент	6	2	залік	3
4	Креативний дизайн програмного забезпечення	6д	3	залік	3
5	Основи фреймворку Скрам	7	2	залік	3


Залікових балів на 16,5 кредитів ЄКТС

Завідувач кафедри інформатики  С.С. Гороховський

Декан  А.М. Глибовець

Ухвалено радою ФІ протокол № 13 від «25» листопада 2020 р.

Голова ради ФІ  А.М. Глибовець

Погоджено: навчальний відділ  О.О. Корольова

Бакалаврська сертифікатна програма «Дизайн цифрових продуктів»

Рівень кваліфікації

Бакалавр (перший цикл вищої освіти).

Спеціальні положення про визнання попереднього навчання (формального, неформального, неофіційного)

Немає.

Профіль програми

Дана сертифікатна програма спрямована на вивчення процесу проектування цифрових продуктів не лише з позиції дизайну взаємодії, а й значно глибшого розуміння фундаментальних принципів роботи з ідеями і гіпотезами, розуміння цінності продукту, потреби користувачів, вміння проводити дослідження, розробляти та тестувати прототипи продукту, гнучкі методології розробки програмного забезпечення, визначати бізнес-задачі і метрики, та оцінювати фінансові результати.

Програма призначена для вивчення зв'язків між бізнес стратегією, дизайном взаємодії та технологіями.

Сертифікатна програма поєднує теоретичні знання з великою кількістю практичних робіт, які дозволять студентам отримати відповідні навички.

Управління цифровим продуктом

- Визначення цінностей ідеї
- Дослідження ринку і користувачів
- Валідація ідеї
- Просування продукту
- Продуктові метрики
- UX дизайн
- Моделювання бізнес-процесів
- Фінанси
- Технології продуктового менеджменту
- People Management
- Моделі монетизації продукту
- Життєвий цикл бізнесу

Розробка користувацького інтерфейсу (UI/ UX)

- Основи типографіки. Робота з сіткою. Пошук референсів
- Спілкування з клієнтом. Створення якісного Брифу. Знайомство з користувачами. Проведення інтерв'ю

- UX Дизайн. Створення односторінкового сайту. Користувацькі сценарії, прототипування
- Design Thinking. Проведення брейншторму, генерування та валідація дизайн рішень
- Аналітика та базові метрики
- Анімація UI елементів
- Доступний дизайн
- Створення адаптивних сторінок. Проектування для мобільних пристроїв. Робота з формами та навігацією
- Usability тестування
- Оформлення дизайн кейсів
- Створення фірмового стилю та брендингу

Креативний менеджмент

- Формування інноваційного мислення
- Інструментарій творчого підходу до інноваційних задач
- Розвиток креативного середовища
- Створення креативної організації
- Управління креативними процесами на підприємстві

Креативний дизайн програмного забезпечення

- Вивчення предметної області
- Визначення проблеми
- Генерація ідей
- Прототипіювання
- Тестування

Основи фреймворку Скрам

- Ключові концепції Скрам
- Спринти (Sprinting)
- Комунікація в команді
- Продуктовий беклог (Product Backlog)
- Вимоги та користувацькі історії (User Stories)
- Обмін знаннями (Knowledge Sharing)
- Оцінка та швидкість (Estimation and Velocity)
- Гнучке планування (Agile Planning)
- Ролі (Власник Продукту, Скрам-Майстер, Команда Розробки, Стейкхолдер)
- Фасилітація
- Scrum Card Game