

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт дистанционного образования

УТВЕРЖДЕНО:
директор ИДО-проректор по
развитию дополнительного
образования
М.О. Шепель

Оценочные материалы по дисциплине

Проектный семинар

по направлению подготовки

09.04.03 Прикладная информатика

Направленность (профиль) подготовки / специализация:
«Дизайн и развитие цифрового продукта»

Форма обучения
Очная

Квалификация
Магистр

Год приема
2024

СОГЛАСОВАНО:
Руководитель ОП
А.В. Кудинов

Председатель Объединенного
административно-методического
Совета ИДО
С.Б. Велединская

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

УК-1 Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий.

УК-3 Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.

ОПК-1 Способен самостоятельно приобретать, развивать и применять математические, естественнонаучные, социально-экономические и профессиональные знания для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте.

ОПК-2 Способен разрабатывать оригинальные алгоритмы и программные средства, в том числе с использованием современных интеллектуальных технологий, для решения профессиональных задач.

ОПК-3 Способен анализировать профессиональную информацию, выделять в ней главное, структурировать, оформлять и представлять в виде аналитических обзоров с обоснованными выводами и рекомендациями.

ОПК-7 Способен использовать методы научных исследований и математического моделирования в области проектирования и управления

ОПК-8 Способен осуществлять эффективное управление разработкой программных средств и проектов.

ПК-1 Способен управлять портфелем ИТ-продуктов и подразделениями управления ИТ-продуктами.

ПК-2 Способен проектировать сложные графические пользовательские интерфейсы.

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИУК-1.1 Выявляет проблемную ситуацию, на основе системного подхода осуществляет ее многофакторный анализ и диагностику;

ИУК-3.1 Формирует стратегию командной работы на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для их реализации;

ИУК-6.1 Разрабатывает стратегию личностного и профессионального развития на основе соотнесения собственных целей и возможностей с развитием избранной сферы профессиональной деятельности;

ИУК-6.2 Реализует и корректирует стратегию личностного и профессионального развития с учетом конъюнктуры и перспектив развития рынка труда;

ИУК-6.3 Оценивает результаты реализации стратегии личностного и профессионального развития на основе анализа (рефлексии) своей деятельности и внешних суждений;

ИОПК-1.1 Владеет фундаментальными математическими, естественнонаучными, социально-экономическими и профессиональными понятиями в контексте решения задач в области информационных технологий;

ИОПК-1.2 Определяет взаимосвязи, закономерности, обобщает, абстрагирует фундаментальные модели, законы, методики для решения нестандартных задач, в том числе в новой или незнакомой среде и в междисциплинарном контексте;

ИОПК-1.3 Развивает и применяет математические, естественнонаучные, социально-экономические и профессиональные знания для решения задач;

ИОПК-2.3 Использует методы современных интеллектуальных технологий для решения профессиональных задач;

ИОПК-3.3 Формулирует результаты, полученные в ходе решения исследовательских задач, в виде аналитических обзоров с обоснованными выводами и рекомендациями;

ИОПК-7.2Применяет полученные знания при решении задач профессиональной деятельности;

ИОПК-8.1Знает основные принципы, задачи и критерии результативности работы для разработки программных средств и проектов;

ИПК-1.2Развивает процессы и практики управления ИТ-продуктами и их интеграции с остальными процессами организации;

ИПК-2.2Создает формальные методики оценки графического пользовательского интерфейса;

ИПК-2.3Проектирует концепт графического пользовательского интерфейса.

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Текущий контроль по дисциплине производится посредством проведения семинарских занятий, на которых разбирается и оценивается промежуточный результат практических заданий студентов, выполняемых ими по дисциплинам «Основы визуальной коммуникации», «Подходы к исследованию аудитории» и «Проектирование интерфейсов».

Пример сценария семинара по теме «Проектирование интерфейсов»:

Формат: Онлайн.

Продолжительность: 2 академических часа, 90 минут.

Подготовительный этап:

1. За два дня до проведения семинара студенты отправляют работы на разбор в канале для коммуникации группы.
2. Перед вебинаром преподаватель изучает работы, чтобы получить представление о степени их готовности и возможных вопросах по выполнению.

Сценарий семинара:

1. Вступление (10 минут)

- Приветствие, обозначение цели семинара и его формата.
- Преподаватель подчеркивает, что это время для получения ответов на вопросы студентов и разбора проектов.

2. Сессия вопросов и ответов (70 минут)

- Ответы на вопросы студентов по текущим задачам, концепциям, методологиям, которые они применяют, и любым другим вопросам, возникшим в процессе выполнения заданий и прохождения теории.
- Показ промежуточных результатов своих проектов студентами, разбор ошибок и наставления от преподавателя
- Преподаватель подчеркивает сильные стороны каждого проекта и предлагает рекомендации для улучшения.

4. Заключение (10 минут)

- Подведение итогов семинара, советы по дальнейшей работе над проектами.
- Напоминание о ближайших дедлайнах.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Студент получает **зачет** по результатам выполнения одного самостоятельного проекта по одной из дисциплин «Основы визуальной коммуникации», «Подходы к исследованию аудитории» и «Проектирование интерфейсов».

Пример самостоятельного проекта «Исследование аудитории»: необходимо провести командное исследование для последующего решения задач, поставленных заказчиком в брифе.

Бриф:

SkillSwap — мобильное приложение для обмена навыками. Внутри — различные онлайн мастер-классы. С помощью SkillSwap можно находить, развивать свои хобби под руководством опытных мастеров.

1) Миссия SkillSwap

Мы считаем, что хобби не только приносят радость, но и помогают личностному росту и развитию навыков. Это не просто времяпрепровождение, а путь к самовыражению, открытию новых возможностей и вдохновению.

Исследования показывают, что хобби положительно влияют на настроение, креативность и психическое здоровье. Они помогают нам снять напряжение, раскрыть свой потенциал и насладиться жизнью. Ведь какая жизнь без приключений и увлечений, правда? Поэтому мы стремимся создать приложение, которое поможет людям найти своё истинное предназначение, изменить свою жизнь к лучшему и вдохновит на развитие хобби.

2) Целевая аудитория SkillSwap

SkillSwap — для людей всех возрастов, которые ищут вдохновение, хотят развиваться и изменить свою жизнь. От студентов, жаждущих новых знаний, до профессионалов, желающих углубиться в свои увлечения. Платформа SkillSwap открыта для всех, кто стремится к самореализации и личностному росту. Мы хотим создать комьюнити, где каждый может найти своё место и обрести новые навыки от экспертов.

3) Ключевые гипотезы SkillSwap

1. Если дать пользователям большой выбор мастер-классов по разным хобби, у них появится интерес и мотивация попробовать новые занятия и развивать свои навыки.
2. Если придумать, как отслеживать прогресс и достижения, у пользователей появится мотивация заниматься хобби и достигать новых результатов.
3. Если дать возможность участвовать в групповых занятиях онлайн, удастся вовлечь пользователей в обучение, они будут обмениваться опытом и создавать сообщества по интересам.

4) Монетизация SkillSwap

1. Платный доступ к мастер-классам, тарифные сетки. Модель оплаты может быть разной: за каждый мастер-класс, подписка на неограниченное количество мастер-классов за определённый период времени, покупка пакета мастер-классов.
2. Премиум-функции и дополнительные возможности. За отдельную плату мы можем дать пользователям расширенные опции или эксклюзивные условия. Например,

больше материалов, персональные консультации или ранний доступ к новым мастер-классам.

3. Реклама и спонсорство. Мы планируем размещать в приложении рекламные объявления или начать сотрудничать с компаниями, которые заинтересованы в целевой аудитории SkillSwap.
4. Партнёрство с брендами и продуктами. Мы хотим установить партнёрские отношения с брендами и продуктами, связанными с хобби. Чтобы предлагать специальные скидки или промокоды.

5) Фичи SkillSwap

а) Поиск и выбор мастер-классов. Мы хотим, чтобы пользователь:

- Искать мастер-классы в каталоге по категориям, ключевым словам, видел последние добавленные или самые популярные. С помощью исследований нужно определить, какие нужны категории и как должен работать поиск.
- Просматривал информацию о каждом мастер-классе, включая описание, информацию об инструкторе, длительность.
- Видел разбивку хобби на категории. Категории визуализируют разные направления деятельности, такие как музыка, кино, танцы, фотография и так далее.

б) Регистрация на мастер-класс. Важно, чтобы пользователь мог найти и забронировать место на конкретный мастер-класс, выбрать дату и время из предложенных вариантов. Один и тот же мастер-класс может проводиться в разные даты, поэтому стоит уточнить, какой нужен слот. К этому моменту пользователь уже будет зарегистрирован в приложении, поэтому не нужно заново вводить данные пользователя.

в) Участие в мастер-классе. У пользователя должна быть возможность поучаствовать в онлайн мастер-классе через видеоконференцию в Zoom. В карточке мероприятия нужна точка входа в конференцию. Доступ должен быть простой — приходит уведомление о том, что скоро начнётся мероприятие. Мы хотим протестировать групповые онлайн мастер-классы, чтобы пользователи могли задать вопросы эксперту, пообщаться друг с другом по ходу мастер-класса. Это — альтернатива предзаписанным видео, где человек остаётся один на один с картинкой.

Нужно спроектировать возможность оставить отзыв после мастер-класса, а также просмотреть в карточке отзывы других слушателей. После мастер-класса у пользователя должен появиться доступ к записи. Запись на сервис будет загружать эксперт, нужно определить, где в интерфейсе будет отображаться видео, и как будет выглядеть точка входа в просмотр видео.

г) Отслеживание прогресса, истории и избранного. Эту функциональность можно реализовать по-разному: отдельным разделом, в разных разделах или поместить её в профиль. Главное, чтобы пользователь:

- Видел историю пройденных мастер-классов. Думаем, это побудит к поиску интересных для себя хобби.
- Понимал, сколько времени он посвящает мастер-классам.
- Мог посмотреть рейтинг с самыми популярными занятиями. Если пользователь посещает много мастер-классов, мы будем показывать самые популярные направления, которые ему могут понравиться.
- Добавлял мастер-класс в избранное и мог просмотреть, какие занятия ему нравятся больше всего.

д) Знакомство с разными хобби. Мы хотим выполнять также и просветительскую деятельность и показывать пользователю, чем ещё можно увлечься. Поэтому хотим добавить раздел с короткими видео о разных хобби в формате тик-тока. Как мы это видим:

- К видео можно добавлять короткие описания. Кстати, для макетов вместо видео можно использовать заглушки-фото с [Unsplash](https://unsplash.com/). В будущем ролики будет снимать наша команда, и мы планируем использовать их в маркетинге.
- Если пользователь ставит лайк на видео с понравившимся хобби, то это хобби может попасть в избранное.

6) Дизайн и стиль SkillSwap

У SkillSwap современный и стильный визуальный дизайн с использованием ярких цветов и привлекательных графических элементов. Дизайн должен быть:

- минималистичным,
- с интуитивно понятным пользовательским интерфейсом.

Алгоритм выполнения задания:

1. Найти свою команду и создать групповой чат.
2. Самостоятельно изучить бриф.
3. Выбрать менеджера и отметить его в таблице.
4. Провести первую встречу:
 - Познакомиться.
 - Описать ТЗ.
 - Определить список прямых, альтернативных и косвенных конкурентов. Получится 5–10 конкурентов.
 - Распределить между собой список конкурентов для последующего анализа: у каждого участника команды должно быть по одному-двум конкурентам.
 - Определить, по каким критериям вы будете сравнивать решения в приложениях конкурентов.
 - Зафиксировать результаты в общем шаблоне — его мы дадим в конце урока.
5. Самостоятельно проанализировать одного-двух выбранных конкурентов:
 - Проанализировать по выбранным критериям.
 - Изучить в открытых источниках фидбэк на их продукты: посмотреть комментарии в сторках или на агрегаторах отзывов.
 - Приложить скрины отзывов и в свободной форме зафиксировать свои мысли и идеи по поводу того, как должно выглядеть будущее приложение.
 - Пройти ключевые сценарии в приложениях конкурентов, с помощью эвристик Нильсена найти плюсы и минусы и выписать их.
6. Встретиться во второй раз с командой:
 - Поделиться результатами, собрать их в один файл и выделить ключевые инсайты.
 - Настроиться на следующий этап: подготовиться к глубинным интервью, составить портрет респондента, по желанию сформулировать гипотезы дополнительно к тем, которые в указаны в брифе, прописать гайд исследования. Каждый в команде должен провести одно-два интервью.
7. Самостоятельно провести глубинные интервью:
 - Найти респондентов, договориться о звонках и провести одно-два интервью.
 - Записать разговор, чтобы можно было вернуться к нему, пересмотреть и найти новые инсайты.
 - Зафиксировать результаты в общем шаблоне.

8. Собраться на третью встречу: подвести итоги интервью, поделиться своими выводами.
9. Вместе с командой спроектировать основной сценарий использования приложения в виде блок-схемы. Подумать, как пользователи будут искать мастер-классы, регистрироваться на них и просматривать. Разрабатывать разделы «Отслеживание прогресса и достижений» и «Знакомство с разными хобби» пока не нужно, это задание предусмотрено для следующего спринта.
10. Объединить результаты исследования и сценарий в один файл и через менеджера передать проект на ревью. Когда ревьюер примет задание, куратор поставит зачёт всей команде.

При оценке проекта будут учитываться следующие критерии из этапов исследования:

1. Подготовка к исследованию
2. Конкурентный анализ
3. Интервью
4. Работа со сценарием
5. Порядок и аккуратность

Проект засчитывается или не засчитывается в соответствии с критериями и требованиями к оцениванию. Итоговый зачет по дисциплине выставляется на основании сдачи самостоятельного проекта с обязательным соблюдением в нем указанных критериев. Несданный самостоятельный проект определяется оценкой “незачтено”.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Остаточные знания по Проектному семинару можно проверить путем выполнения студентами задания, аналогичного одному из самостоятельных проектов упомянутых дисциплин.

Пример брифа «Исследование аудитории»:

SubTrack — мобильное приложение для отслеживания подписок на разные сервисы. С помощью SubTrack можно указать свои подписки, настроить напоминания о списаниях денежных средств, увидеть общую сумму оплаты за все подписки и так далее. Если коротко, то приложение работает следующим образом: пользователь добавляет из списка нужную подписку, указывает дату списания, периодичность, тариф (вся информация о подписках есть в нашем списке), далее на главном экране видит все подписки, общую сумму подписок, ближайшие даты списания.

Миссия SubTrack.

Сделать управление подписками прозрачным и понятным. Помочь людям управлять своим бюджетом.

Целевая аудитория SubTrack.

SubTrack — для людей всех возрастов. Мы определяем следующие группы:

1. Молодые профессионалы и студенты:
 - Люди, которые активно используют различные платные сервисы для обучения, развлечений и работы.

- Они ценят удобство и хотят легко управлять своими подписками, чтобы избежать лишних расходов.
- 2. Семьи и домохозяйства:
 - Родители и члены семьи, которые имеют несколько подписок на разные сервисы для себя и своих детей.
 - Им важно иметь централизованное место для управления всеми подписками, чтобы лучше контролировать семейный бюджет.
- 3. Технически подкованные пользователи:
 - Люди, которые активно пользуются новыми технологиями и подписками на различные сервисы (например, стриминговые платформы, облачные сервисы, программное обеспечение).
 - Они ищут приложение, которое поможет им отслеживать и управлять всеми подписками на одном месте.

Эти группы пользователей объединяет потребность в удобном и прозрачном управлении своими платными подписками, чтобы избежать лишних расходов и своевременно получать уведомления о предстоящих платежах.

Фичи SubTrack

Вам предстоит полностью проработать сценарий добавления подписки в приложение. Есть список того, что мы бы хотели видеть в приложении в первую очередь.

1. Главный экран (когда подписок еще нет)
 - Экран приветствия пользователя.
 - Призыв к действию: “Добавить первую подписку”.
 - Пример пустого состояния с объяснением, как начать использовать приложение.
2. Сценарий добавления подписок из списка
 - Экран поиска и фильтрации подписок.
 - Поле для ввода поиска.
 - Фильтры для сортировки подписок по категориям (например, видео, музыка, образование).
 - Отображение списка доступных подписок с кратким описанием.
3. Карточка подписки
 - Подробное описание подписки.
 - Логотип и название сервиса.
 - Информация о доступных тарифах (за основу для макета можно взять информацию о подписке на Яндекс Плюс)
 - Кнопки для выбора и подтверждения тарифа.

- Опционально: ссылки на внешние ресурсы или отзывы пользователей.

4. Главный экран (когда подписка создана)

- Отображение добавленных подписок.
- Краткая информация о каждой подписке (название, тариф, срок действия).
- Кнопка для добавления новых подписок.

Дизайн и стиль SubTrack

У SubTrack современный и стильный визуальный дизайн с использованием ярких цветов и привлекательных графических элементов. Дизайн должен быть:

- минималистичным,
- с интуитивно понятным пользовательским интерфейсом.

Также у SubTrack есть [логотип](#). Его цвет можно менять на своё усмотрение.

Задание приближено к работе в агентстве или продуктовой компании, так как вам с одноклассниками предстоит объединиться в команды. Воспринимайте это как плюс, ведь вы сможете делиться между собой задачами и глубже их прорабатывать.

Кроме того, работа в команде — важный навык современного дизайнера. Сегодня многие на удалёнке, из-за этого сложнее поддерживать здоровую коммуникацию. Не всегда удаётся быстро назначить встречу, найти коллегу, узнать статус задачи. Но учиться этому нужно.

Несколько советов о том, как создать комфортную рабочую среду в команде:

1. Постарайтесь заранее обозначить время для созвонов и письменной коммуникации. Помните, что в вашей команде могут быть участники с разными часовыми поясами.
2. Заведите себе рабочий документ, где будут зафиксированы все сроки и договорённости.
3. Обозначайте реакциями или текстом, что увидели важную информацию, согласны со сроками и задачами, а если не согласны — сразу скажите об этом.
4. Если вы не успеваете к дедлайну, скажите об этом команде.
5. Не стесняйтесь предлагать помощь и просить о ней, делиться идеями. Коммуникация — самое важное в групповой работе.
6. Конфликты — это нормально. Все вы с разным опытом, взглядами и подходами к работе. Старайтесь находить общий язык и помните, что критика всегда относится к решениям, а не к человеку.
7. Не забывайте, что спринт групповой. Важно, чтобы у каждого была возможность внести свой вклад в общую работу. Не нужно брать на себя больше задач, даже если можете.
8. Если возник острый конфликт, одноклассник не вышел на связь в первые три дня или пропал по ходу работы, напишите в личные сообщения куратору.
9. Если вы не можете прийти к общему решению, не знаете, как лучше распределить задачи, не понимаете, как организовать рабочее пространство, напишите ментору в чат #group.

10. В шестом и седьмом спринтах ты снова будешь работать самостоятельно. Но с материалами, которые удалось собрать вместе с командой. Поэтому важно включаться в командную работу.

Чтобы максимально погрузиться в реальную работу, вам нужно определить, кто займёт позицию менеджера. Именно он будет координировать команду и отправлять результаты исследования на ревью.

Что делает менеджер:

- Определяет с командой сроки выполнения каждого этапа исследования и при необходимости ставит встречи.
- Координирует работу команды и распределяет задачи.
- Проводит встречи, фиксирует в чате то, о чём договорились. Чтобы после каждой встречи команда понимала, что делать дальше.
- Вместе с командой собирает результаты исследования в общий файл и сдаёт проект на ревью. Напомним, что ссылку проекта на ревью отправляет только менеджер.

Что нужно сделать:

Провести командное исследование о продукте. Алгоритм выполнения задания:

1. Найти свою команду и создать групповой чат.
2. Самостоятельно изучить бриф.
3. Выбрать менеджера и отметить его в таблице.
4. Провести первую встречу:
 - Познакомиться.
 - Описать ТЗ.
 - Определить список прямых, альтернативных и косвенных конкурентов. Получится 5–10 конкурентов.
 - Распределить между собой список конкурентов для последующего анализа: у каждого участника команды должно быть по одному-двум конкурентам.
 - Определить, по каким критериям вы будете сравнивать решения в приложениях конкурентов.
 - Зафиксировать результаты в общем шаблоне — его мы дадим в конце урока.
5. Самостоятельно проанализировать одного-двух выбранных конкурентов:
 - Проанализировать по выбранным критериям.
 - Изучить в открытых источниках фидбэк на их продукты: посмотреть комментарии в сторсах или на агрегаторах отзывов.
 - Приложить скрины отзывов и в свободной форме зафиксировать свои мысли и идеи по поводу того, как должно выглядеть будущее приложение.
 - Пройти ключевые сценарии в приложениях конкурентов, с помощью эвристики Нильсена найти плюсы и минусы и выписать их.
6. Встретиться во второй раз с командой:
 - Поделиться результатами, собрать их в один файл и выделить ключевые инсайты.
 - Настроиться на следующий этап: подготовиться к глубинным интервью составить портрет респондента, по желанию сформулировать гипотезы дополнительно к тем, которые в указаны в брифе, прописать гайд исследования. Каждый в команде должен провести одно-два интервью.
7. Самостоятельно провести глубинные интервью:
 - Найти респондентов, договориться о звонках и провести одно-два интервью.

- Записать разговор, чтобы можно было вернуться к нему, пересмотреть и найти новые инсайты.
 - Зафиксировать результаты в общем шаблоне.
8. Собраться на третью встречу: подвести итоги интервью, поделиться своими выводами.
 9. Вместе с командой спроектировать сценарий использования приложения в виде блок-схемы. Подумать, как пользователи будут искать мастер-классы, регистрироваться на них и просматривать. Разрабатывать разделы «Отслеживание прогресса и достижений» и «Знакомство с разными хобби» не нужно, эти задания в рамках самостоятельной работы появятся в следующем спринте.
 10. Объединить результаты исследования и сценарий в один файл и через менеджера передать проект на ревью. Когда ревьюер примет задание, куратор поставит зачёт всей команде.
 11. Указать на обложке финального проекта имена и фамилии каждого участника команды и затем отправить работу на ревью.

В ходе выполнения задания у вас, скорее всего, появятся новые идеи и инсайты. Вы можете собирать их в отдельном фрейме, но мы просим сфокусироваться на том, что описано в брифе. Не забудьте использовать для проекта [логотип](#). И помните, что его цвет можно менять на своё усмотрение. Чтобы ничего не упустить, мы подготовили [шаблон](#) выполнения. Предложенный логотип и шаблон находятся на платформе Figma.

Информация о разработчиках

Петрищева Александра Валерьевна, программный эксперт программы «Продуктовый дизайн» в Яндекс Практикум, Senior Product Designer