

Найменування навчальної дисципліни	Продуктовий дизайн
Кафедра:	Права та менеджменту у сфері цивільного захисту
Лектор:	Викладач кафедри права та менеджменту у сфері цивільного захисту, доктор філософії Ковальчук О.І.
Короткий зміст навчальної програми:	Дисципліна "Продуктовий дизайн" є фундаментальним курсом, що знайомить студентів із методологіями та інструментами, необхідними для створення успішних, користувацько-орієнтованих (user-centered) продуктів, як у сфері цифрових технологій (SaaS, мобільні додатки), так і у сфері фізичних товарів. Курс має практично-орієнтований характер і зосереджений на інтеграції трьох ключових сфер: юзабіліті (користувацький досвід, UX), технічна життєздатність та бізнес-стратегія. Студенти навчаються застосовувати дизайн-мислення (Design Thinking) як ітеративний процес, що дозволяє швидко виявляти проблеми, генерувати інноваційні ідеї, створювати прототипи та проводити тестування, мінімізуючи ризики при запуску продукту. Особлива увага приділяється роботі з даними: від проведення глибоких UX-досліджень до аналізу продуктових метрик (AARRR, North Star Metric) для постійного вдосконалення продукту після його запуску. Фінальною метою є підготовка фахівців, здатних керувати повним циклом продуктового дизайну, ефективно комунікувати в міжфункціональних командах та приймати обґрунтовані рішення, що ведуть до зростання цінності продукту для користувачів та бізнесу. Тематика та модулі Модуль 1. Основи продуктового дизайну та дизайн-мислення 1. Вступ до продуктового дизайну: визначення, історія та роль дизайнера в бізнесі. 2. Життєвий цикл продукту (Product Lifecycle) та місце дизайну в ньому. 3. Принципи дизайн-мислення: етапи Емпатія, Визначення, Ідеяція, Прототипування, Тестування. 4. Співвідношення UX, UI та візуального дизайну. Модуль 2. Дослідження та аналіз користувачів (UX Research) 1. Методології UX-досліджень: якісні (інтерв'ю, фокус-групи) та кількісні (опитування, аналітика). 2. Створення профілів користувачів (Персони) та сегментація аудиторії. 3. Карта шляху користувача (CJM): виявлення "больових точок" (pain points) та можливостей. 4. Аналіз конкурентів та ринку. Модуль 3. Проектування та інформаційна архітектура 1. Архітектура інформації (IA): принципи організації та навігації. 2. Проектування взаємодії (Interaction Design). Закони UX (Фиттса, Гікса, Якоба). 3. Розробка вайрфреймів (Wireframes): від низької до високої деталізації. 4. Створення інтерактивних прототипів (інструменти Figma, Sketch, Adobe XD).

	Модуль 4. Візуальний дизайн (UI) та Дизайн-системи 1. Принципи візуального дизайну: типографіка, колір, композиція та ієрархія. 2. Створення ефективного інтерфейсу користувача (UI) для різних платформ (mobile-first). 3. Поняття та структура дизайн-систем (Design System): компоненти, стилі, гайдлайни. 4. Забезпечення доступності (Accessibility, WCAG) у дизайні. Модуль 5. Тестування, ітерації та продуктові метрики 1. Методи юзабіліті-тестування: модероване, немодероване, A/B-тестування. 2. Аналіз та інтерпретація результатів тестування для внесення змін. 3. Продуктові метрики (KPIs): AARRR-фреймворк, метрики залученості, конверсії та утримання (retention). 4. Ітеративний розвиток продукту та дизайн у контексті Agile/Scrum. 5. Презентація та захист дизайн-рішень (Design Critique & Handoff).
Необхідні базові знання з дисциплін (за потреби):	Базових знань не потрібно. Для широкого кола слухачів.
Методи і критерії оцінювання:	• доповіді; • реферати; • тести у віртуальному університеті • підсумковий контроль: усна форма