



Створення та розвиток ІТ-продуктів

Робоча програма навчальної дисципліни (Силабус)

Реквізити навчальної дисципліни

Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	28 Публічне управління та адміністрування, 08 Право
Спеціальність	281 Публічне управління та адміністрування, 081 Правознавство
Освітня програма	Всі
Статус дисципліни	Вибіркова
Форма навчання	Очна
Рік підготовки, семестр	2 курс, осінній семестр
Обсяг дисципліни	120 год (4 кредити ЕКТС)
Семестровий контроль/ контрольні заходи	Залік
Розклад занять	rozklad.kpi.ua
Мова викладання	Українська
Інформація про керівника курсу / викладачів	Архипова Євгенія Олександрівна, к.філос.н., доцент evgar55@gmail.com
Розміщення курсу	https://classroom.google.com/c/NjE4OTY2MzQ5NTcy?cjc=t6ovy33

Програма навчальної дисципліни

1. Опис навчальної дисципліни, її мета, предмет вивчання та результати навчання

Курс створений в межах освітнього проекту, ключовими учасниками якого є Мінцифри, МОН, українська ІТ-компанія Genesis, Product IT Foundation for Education, ВНЗ України. Це перший всеукраїнський інтерактивний курс у форматі віртуального стажування для студентів ЗВО від українського продуктового ІТ-бізнесу, який пропонує студентам лекції та інтерактиви на LMS-платформі, у поєднанні із семінарськими заняттями, які веде сертифікований викладач (координатор курсу).

Курс рекомендовано для студентів економічних, соціальних спеціальностей, спеціальностях, пов'язаних з управлінням та адмініструванням і інформаційними технологіями.

Дисципліна сприяє розвитку підприємницького мислення студентів, посиленню практичної складової у закладах освіти, розвитку ринку продуктового ІТ та профорієнтації в продуктовому ІТ.

Дисципліна формує базові знання з продуктового ІТ, підприємництва і продакт-менеджменту, а також сприяє розвитку компетенцій для перших кроків у продуктивій ІТ-компанії або запуску власного продуктового ІТ-бізнесу. Дисципліна допомагає зорієнтуватися у базових процесах продуктивих ІТ-компаній, дає огляд технічних та нетехнічних професій в сфері ІТ, розкриває задачі та компетенції продакт-менеджера.

Після вивчення дисципліни

студент знатиме:

- які етапи створення та розвитку ІТ-продуктів існують, а також критерії, за якими визначається їхня успішність;
- з яких фахівців можуть складатися продуктові команди ІТ-стартапів, їхні ролі в команді;
- хто такий продактменеджер, його основні функції під час розробки продукту, аспекти взаємодії та менеджменту в продуктових компаніях;
- що таке мінімально життєздатний продукт, які існують способи валідації ідей та як працювати з тестуванням гіпотез;
- базові поняття маркетингу у сфері продуктового ІТ, способи дослідження та впливу на цільову аудиторію продукту;
- особливості роботи технічної та нетехнічної складової продуктової команди, аспекти застосування мов програмування в залежності від продукту;
- основну термінологію сфери продуктового ІТ.

студент вмітиме:

- визначати успішність ІТ-продуктів за допомогою спеціальних метрик;
- формувати продуктову команду для запуску власного стартапу;
- валідувати свої ідеї за допомогою кількісних та якісних опитувань, а також завдяки тестуванню гіпотез;
- оперувати основними маркетинговими інструментами для просування продукту;
- взаємодіяти з технічними членами команди, розуміючи, яку роль та функцію вони відіграють в розробці продукту;
- мислити продуктовими та підприємницькими категоріями;
- виконувати базові компетенції на рівні trainee продактменеджера.

Метою навчальної дисципліни¹ є поглиблення таких **компетентностей**:

1. Здатність працювати в команді, мотивувати людей та рухатися до спільної мети, бути лідером, діяти соціально відповідально та свідомо.
2. Здатність генерувати нові ідеї, приймати обґрунтовані рішення та використовувати сучасні технології
3. Здатність до раціональної критики та самокритики, конструктивної реакції на зауваження, самонавчання, ініціативність та підприємливість.
4. Здатність спілкуватися з представниками інших професійних груп різного рівня.
5. Здатність розробляти проекти та управляти ними.

та результатів навчання:

1. Здійснювати ефективне управління інноваціями, ресурсами, ризиками, проектами, змінами, якістю, застосовувати сучасні моделі, підходи та технології, міжнародний досвід при проектуванні та реорганізації управлінських та загально-організаційних структур.
2. Працювати в команді, забезпечуючи виконання завдань команд.

¹ Наближено до формулювань, наведених в освітніх програмах та стандартах ВО.

2. Пререквізити та постреквізити дисципліни (місце в структурно-логічній схемі навчання за відповідною освітньою програмою)

Дисципліна «Створення та розвиток ІТ-продуктів» є вибірковою дисципліною, яка може вивчатися студентами без будь-яких попередніх умов.

3. Зміст навчальної дисципліни

1. Вступ до ІТ-продуктів. Успіх ІТ-продуктів.
2. Команда ІТ-продукту та нетехнічні професії у продуктовому ІТ. Професія продактменеджера.
3. Пошук та валідація ідеї.
4. Прийняття рішень в продуктових командах.
5. Продуктова аналітика.
6. Performance-маркетинг та залучення користувачів.
7. Інструменти аналізу ринку та цільова аудиторія продукту. Метрики.
8. Продуктовий дизайн.
9. Поведінка користувача. Прийоми роботи з патернами поведінки.
10. Тех-частина розробки ІТ-продукту. Тех-спеціалісти продуктової команди.
11. Управління командами та лідерство.
12. Запуск ІТ-продукту.

4. Навчальні матеріали та ресурси

Навчальні матеріали та ресурси розміщені на платформі онлайн-стажування (<https://genesis.theworkademy.com/>)

Блог української кофаундингової ІТ-компанії Genesis. URL: <https://www.gen.tech/blog>

Навчальний контент

5. Методика опанування навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Структура навчальної дисципліни

Назва модулю та тем
Модуль 1 Тема 1. Вступ до ІТ-продуктів <ul style="list-style-type: none">• чому цей курс важливий• структура курсу• що нам варто знати про сферу ІТ-продуктів Тема 2. Успіх ІТ-продуктів <ul style="list-style-type: none">• value• бізнес-модель та монетизація• retention• базові метрики• product market fit• цикл розвитку продукту
Модуль 2 Тема 1. Команда ІТ-продукту та non-tech професії у продуктовому ІТ <ul style="list-style-type: none">• з яких спеціалістів складається продуктова команда

- основні патерни та динаміка взаємодії між різними членами команди

Тема 2. Професія продактменеджера

- хто такий продактменеджер, якими компетенціями володіє
- як продактменеджер ставить цілі команді та їх вимірює
- розробка product strategy

Модуль 3

Тема 1. Пошук та валідація ідеї

- потреби та болі ЦА
- дослідження ЦА (кількісні та якісні)
- desk-дослідження
- що таке MVP (поняття, етапи, критерії тестування ідеї, критерії успішності)

Модуль 4

Тема 1. Прийняття рішень в продуктивих командах

- пріоритизація
- RICE, value-effort
- дизайн-мислення
- мистецтво сказати «так» або «ні»

Модуль 5

Тема 1. Продуктова аналітика

- що таке метрики та як їх вимірювати
- гіпотези (як формувати та перевіряти)
- A/B-тести
- SQL, бази даних

Модуль 6

Тема 1. Performance маркетинг та залучення користувачів

- які є напрямки в маркетингу в продуктивій команді
- що таке performance marketing
- основні маркетингові поняття

Тема 2. Інструменти аналізу ринку та цільова аудиторія продукту. Метрики

- як маркетологу працювати з метриками
- інструменти аналізу ринку та цільової аудиторії (similarweb, sensortower, quora)

Модуль 7

Тема 1. Продуктовий дизайн

- що таке дизайн
- які напрямки дизайну є в продуктовому IT
- що таке продуктивий дизайн
- роль та місце продуктового дизайнера в розвитку IT-продуктів

Модуль 8

Тема 1. Поведінка користувача

- поведінка користувачів продукту
- наджинг (nudging)

Тема 2. Прийоми роботи з патернами поведінки

- способи схиляння користувачів
- behavioral tricks

Модуль 9

<p>Тема 1. Тех-частина розробки ІТ-продукту</p> <ul style="list-style-type: none"> • які є «тех» спеціальності в продуктовому ІТ • як тех-частина впливає на процес розробки продукту <p>Тема 2. Тех-спеціалісти продуктової команди</p> <ul style="list-style-type: none"> • які є «тех» спеціалісти в продуктивній команді • з чим щодня працюють тестувальники та розробники • основні мови програмування
<p>Модуль 10</p> <p>Тема 1. Управління командами та лідерство</p> <ul style="list-style-type: none"> • основи менеджменту команд • компетенції менеджера • мотивація команд та інструменти управління
<p>Модуль 11</p> <p>Тема 1. Висновки</p> <ul style="list-style-type: none"> • алгоритм запуску продукту • аналізуємо успішність нашого ІТ-продукту <p>Фінальне тестування</p> <p>Атестаційне заняття Захист групових робіт на семінарському занятті із викладачем</p>

Структура зоом-занять

Назва та номер заняття	Коли проводиться та критерії результату:	Зміст заняття та фокусні навички
Обов'язкові зоом-заняття		
Заняття 1 ² . Вступне	Перед першим модулем. Відповідає змісту модулів 1.1 та 1.2 в симуляторі.	<p>Запуск курсу:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Привітання на курсі; - Чому цей курс важливий; - Як буде проходити навчання; - Структура курсу; - Можливості курсу для студента; - Як буде оцінюватись курс.
		<p>Можливості сфери ІТ-продукту</p> <ul style="list-style-type: none"> - Про сферу продуктового ІТ у цифрах; - Історії створення ІТ-продуктів; - Гра «Продукт: Потреба – ЦА – Рішення».
		<p>Початок великого шляху:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анонс кінцевого завдання курсу;
		<p>Домашнє завдання:</p> <p>1) Опис продукту, аналіз успішності продукту;</p>

² За потреби окремі заняття розбиваються на декілька семінарів.

		<p>2) Реєстрація на курс; 3) Проходження модулів 1 і 2.</p>
	<p>Критерії результату:</p> <p>1. Всі студенти додалися до платформи. 2. Всі студенти розподілились по командах для виконання домашнього завдання. 3. Студенти розуміють мету курсу, його завдання і можливості.</p> <p>4. Студенти розуміють такі поняття як-от: - продуктова ІТ-компанія; - цифровий ІТ-продукт; - цільова аудиторія продукту; - ключова цінність продукту.</p>	<p>Фокусна навичка заняття:</p> <p>Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment).</p>
<p>Заняття 2. Командна робота і концепція продукту</p>	<p>Після проходження 2-го модуля.</p> <p>Відповідає змісту 3-6 модулів онлайн-симулятора.</p>	<p>Адженда заняття:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Питання по проходженню курсу; - Презентація ДЗ. <p>Опис фінального завдання курсу:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Презентація моделі “Lean Canvas”; - Розбір Lean Canvas моделі продукту “ShortRead”; - Знайомство з сферами ІТ-продуктів; - Вибір сфери майбутнього продукту. <p>Розподіл команд (пари або трійки)</p> <p>Командна робота:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ролі в команді (прикладі організації роботи над концепцією продукту); - Чеклист ефективної роботи в команді; - Питання та правила для роботи в команді; - Вправи на роботу в команді. <p>Домашнє завдання:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Описати разом у команді за моделлю Lean Canvas будь-який продукт з обраної «сфери» продукту.
	<p>Критерії результату:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Всі студенти отримали оцінку за виконане \ не виконане ДЗ. - Всі студенти обрали «сферу» майбутнього продукту. - Всі студенти розподілені на команди. - Всі студенти розуміють як використовується модель “Lean Canvas”, основні терміни моделі. 	<p>Фокусні навички заняття:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Робота в команді (Teamwork); 2. Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); 3. Навички презентації (Presentation skills).
	<p>Заняття 3. Як шукати ідею продукту та рішення?</p>	<p>Після проходження модулю 6. Відповідає модулям 7 – 11.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Методи брейнштормінгу; - Методи пошуку ідей для продуктів; - Методи дослідження вивчення ЦА.
		Гра-брейнштормінг: «Продукт для студентів».
		Обговорення ДЗ – атестаційного завдання курсу.
	Критерії результату: <ul style="list-style-type: none"> - Всі команди презентували свої моделі - Проведене peer-to-peer оцінювання - Всі студенти розуміють техніки командного брейнштормінгу і принципи роботи з ідеями в команді 	Фокусні навички: <ol style="list-style-type: none"> 1. Робота в команді (Teamwork); 2. Креативність та гнучкість мислення (Creativity and cognitive flexibility); 3. Прийняття рішень (Decision making); 4. Навички презентації (Presentation skills).
Додаткові zoom-заняття		
Заняття 4. Пітчдеки стартапів та інвестиції	Додаткове zoom-заняття. Може буде проведене перед фінальним атестаційним — для розвитку презентаційних навичок студента.	Адженда заняття: <ul style="list-style-type: none"> - Знайомство студентів із поняттям інвестицій та обґрунтування їхньої важливості для стартапів; - Розбір пітчдеків — що це, які бувають формати та види, загальна структура; - Приклади пітчдеків — кейс-стаді.
		Домашнє завдання: <ul style="list-style-type: none"> - Вигадати власний стартап, який студент будете пітчити (може бути такий саме продукт, як і для атестаційного заняття). - Підготувати презентацію свого пітчдеку за наведеною структурою. - Бути готовим презентувати ідею продукту у форматі Idea та Elevator Pitch на занятті. - Вибрати, де саме та кого з інвесторів студент планує залучити (платформи, ангели, краудфандинг тощо).
	Критерії результату: <ul style="list-style-type: none"> - Команда вибрала нішу для свого стартапу та провела пітчдек за вказаною структурою для потенційних «інвесторів» — інших студентів. - Всі студенти спробували себе у презентації свого продукту (розгорнутій або 2-хвилинній). - Виставлено бали за підготовку та презентацію пітчдеків. 	Фокусні навички: <ul style="list-style-type: none"> - Робота в команді (Teamwork); - Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); - Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); - Навички презентації (Presentation skills); - Креативність та гнучкість мислення (Creativity and cognitive flexibility).
Заняття 5. ІТ-професії та створення власного CV	Додаткове zoom -заняття. Може буде проведене перед фінальним атестаційним — для поглиблення розуміння студентів професій в ІТ та створення власного CV.	Адженда заняття: <ul style="list-style-type: none"> - Знайомство студентів з основними професіями в ІТ; - Розбір навичок, необхідних для початку свого кар'єрного шляху; - Розбір створення власного CV.
		Домашнє завдання: <ul style="list-style-type: none"> - Знайти на платформі LinkedIn спеціалістів зі

		<p>сфери ІТ за одним із напрямів, розглянутих на занятті;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Скласти й написати спеціалістам інтро-повідомлення; - Поділитися результатами зі своїми колегами на занятті.
	<p>Критерії результату:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Наявність презентації з відповіддю на завдання. - Студент зрозумів, як шукати спеціалістів на платформі LinkedIn (його пошукова функція), надано підтвердження, що студент надіслав повідомлення знайденим спеціалістам. - Всі студенти спробували себе у презентації свого продукту (розгорнутій або 2-хвилинній). - Виставлено бали за підготовку та презентацію. 	<p>Фокусні навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); - Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); - Навички презентації (Presentation skills); - Креативність та гнучкість мислення (Creativity and cognitive flexibility).
<p>Заняття 6. Поведінка споживачів</p>	<p>Додаткове zoom -заняття. Може бути проведене між 7 та 8 модулем онлайн-платформи.</p>	<p>Адженда:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Лекційна частина-знайомство студентів із законами та принципами UX-дизайну; - Конкретні приклади для дослідження використання принципів UX-дизайну в ІТ-продуктах — кейс-стаді; - Дослідження впливу принципів UX-дизайну на поведінку споживачів.
		<p>Домашнє завдання: Проаналізувати будь-який цікавий для студента додаток або сайт на предмет наявності в ньому законів та принципів з UX-дизайну.</p> <p>Серед можливих запитань для аналізу:</p> <ul style="list-style-type: none"> - які з законів та принципів UX-дизайну наявні в додатку; - де саме, на якому етапі взаємодії з продуктом використовується (ілюструвати прикладами, скріншотами з додатка / сайту); - яку конкретну функцію виконують наведені закони та принципи UX-дизайну; - як вони впливають на поведінку користувача; - що можна додати / змінити / прибрати в UX-дизайні продукту; - які приклади з конкурентних продуктів можна навести (якщо є).
	<p>Критерії результату:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Підготовлена презентація студента з аналізом певного ІТ-продукту на використання законів та принципів UX-дизайну; - Наведено конкретні приклади використання законів та принципів UX-дизайну, а також наведено пояснення, як це впливає на поведінку 	<p>Фокусні навички:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Креативність та гнучкість мислення (Creativity and cognitive flexibility); - Прийняття рішень (Decision making); - Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); - Навички презентації (Presentation skills).

	<p>користувачів;</p> <ul style="list-style-type: none"> - Студент розуміє, яким чином елементи, закони та принципи UX-дизайну можна застосовувати у власних продуктах для досягнення певних цілей; - Студент може перелічувати та пояснювати, у чому суть тих чи інших законів та принципів UX-дизайну. 	
Консультаційні заняття	У період після третього заняття і до захисту атестаційних завдань. Кількість – за бажанням студентів в межах розкладу занять.	Консультації щодо виконання атестаційного завдання, проміжні обговорення.
Фінальне обов'язкове атестаційне завдання з курсу		
Атестаційне, заключне заняття	Відповідає повністю завершеному курсу-симулятору.	<ul style="list-style-type: none"> - Презентація атестаційних робіт; - Відповіді на запитання; - Peer-to-peer оцінювання.
	Критерії результату: <ul style="list-style-type: none"> - кожна команда презентувала власні концепції за алгоритмом запуску та розвитку продукту (модуль 11) - виставлений бал за атестаційну роботу - курс симулятор пройдено всіма учасниками (виставлений бал за онлайн складову курсу) 	Фокусні навички: <ol style="list-style-type: none"> 1. Робота в команді (Teamwork); 2. Креативність та гнучкість мислення (Creativity and cognitive flexibility); 3. Прийняття рішень (Decision making); 4. Пошук відкритої інформації, аналіз і винесення суджень (Open source research, analysis & judgment); 5. Навички презентації (Presentation skills).

6. Самостійна робота студента

Всі обов'язкові теми розкриваються на заняттях та на платформі. Надаються джерела для поглибленого опрацювання окремих питань курсу.

Політика та контроль

7. Політика навчальної дисципліни (освітнього компонента)

Організація вивчення дисципліни

Програмою дисципліни передбачено проходження віртуального стажування на онлайн-платформі та участь студентів у практичних заняттях із викладачем.

На онлайн-платформі розміщено, зокрема, відеолекції від практиків, лекції у форматі діалогів, блоки мікронавчання та симуляції, кейси і досвід сучасних українських компаній, інфографіки, скрінкасти, тестування, словники термінів тощо. Матеріали згруповані у 11 модулів.

Проходження модулів на онлайн-платформі здійснюється студентами у вільному режимі але із дотриманням загальних дедлайнів по модулям, оскільки онлайн-стажування синхронізоване з zoom-заняттями.

Заняття, їх відвідування та пропуски

Всі zoom-заняття є інтерактивними і включають:

1. Вправи і тренінгові елементи для розвитку навичок.
2. Командні завдання для студентів.
3. Питання для залучення аудиторії.
4. Можливість студентів обговорити матеріали і поставити запитання.
5. Інформаційні блоки від викладача

Якщо студент не мав змоги бути присутнім на zoom-занятті, він обов'язково має переглянути його запис, який публікується в гугл-класі.

Програмою курсу передбачено захист (презентація) підсумкової командної роботи на занятті, проте в умовах воєнного стану форма звітування може бути змінена (індивідуально або для всіх студентів – в залежності від розгортання подій).

8. Види контролю та рейтингова система оцінювання результатів навчання (PCO)

Поточний контроль: участь у практичних заняттях, проходження онлайн-симулятора, виконання тематичних завдань.

Семестровий контроль відбувається у формі заліку.

Рейтинг студента з дисципліни складається з балів, які він отримує за:

- 1) прогрес на платформі (в онлайн-симуляторі);
- 2) виконання та презентація домашніх завдань;
- 3) виконання та захист підсумкового (атестаційного) завдання.

1. Прогрес на платформі (в онлайн-симуляторі) – 60 балів.

Виконуючи завдання в онлайн-симуляторі, можна отримати до 83 балів. Бали нараховуються за правильні відповіді на контрольні питання в межах модулів (58 балів) та за фінальне тестування (25 балів). $58+25=83$ бали на платформі.

Для переводу набраних на платформі балів у складову PCO, ці бали (прогрес) множаться на коефіцієнт 0,73.

Тобто:

83 (максимальні бали в онлайн-симуляторі) $\cdot 0,73$ (сталий коефіцієнт) = 60 балів (складова PCO).

2. Виконання та презентація домашніх завдань – 20 балів.

В курсі передбачено 3 обов'язкових домашніх завдання: перше та третє оцінюється в 5 балів; друге – в 10. Завдання та критерії оцінювання (чек-листи) висвітлюються на zoom-заняттях, а також публікуються в гугл-класі.

Виконані завдання надсилаються в гугл-клас та обговорюються на zoom-заняттях.

3. Виконання та захист підсумкового (атестаційного) завдання – 20 балів.

Підсумкове завдання полягає у представленні концепції створення та розвитку IT-продукту.

Короткий зміст роботи представлений у Додатку 1. Критерії оцінювання та чек-лист до підсумкового завдання публікується в гугл-класі.

Виконані завдання та презентації до них надсилаються в гугл-клас, команда презентує свій проект на zoom-заняттях.

Таблиця відповідності рейтингових балів оцінкам за університетською шкалою:

Кількість балів	Оцінка
100-95	Відмінно
94-85	Дуже добре

84-75	Добре
74-65	Задовільно
64-60	Достатньо
Менше 60	Незадовільно
Не виконані умови допуску	Не допущено

Атестація студентів денної форми навчання проводиться двічі за навчальний семестр (на 8 та 14 тижнях). Студент є атестованим, якщо його поточний рейтинг складає не менше половини максимально можливого балу на момент виставлення атестації.

9. Додаткова інформація з дисципліни (освітнього компонента)

Проходження онлайн-курсів

Визнання результатів навчання, набутих через неформальну/ інформальну освіту, здійснюється у відповідності до [Положення](#). За проходження сторонніх онлайн-курсів за тематикою дисципліни (за умови пред'явлення відповідного сертифіката, отриманого в цьому семестрі) студенту нараховуються заохочувальні бали в обсязі до 10 % семестрового рейтингу (до 10 балів в цілому).

Деякі онлайн-курси за тематикою дисципліни:

ІТ-продукт з нуля: з чого розпочати та як розвивати? (4 години). URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:Prometheus+IT101+2022_T1/about – 6 балів

Успішний стартап: від ідеї до масштабування (3 години) URL: https://courses.prometheus.org.ua/courses/course-v1:UkrainianStartupFund+S_STARTUP101+2023_T1/about - 5 балів.

Академічна доброчесність та норми етичної поведінки

Принципи академічної доброчесності та норми етичної поведінки визначені у розділах 2 та 3 Кодексу честі Національного технічного університету України «Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського». Заборонено представлення чужих навчальних та/або наукових результатів як своїх. Детальніше: <https://kpi.ua/code> .

Інклюзивне навчання

Навчальна дисципліна може викладатися для всіх студентів з особливими освітніми потребами. У разі потреби завдання можуть бути скориговані.

Навчання іноземною мовою

Додатковий матеріал в межах окремих тем може пропонуватися англійською мовою.

Робочу програму навчальної дисципліни (силабус):

Складено:

доцент кафедри теорії та практики управління, кандидат філософських наук, доцент,
Архипова Євгенія Олександрівна

Ухвалено кафедрою теорії та практики управління (протокол № 7 від 26.06.2023 р.).

Погоджено Методичною комісією КПІ ім. Ігоря Сікорського (протокол № 1 від 01.09.2023 р.).

Підсумкова (атестаційна) робота

Підсумкова робота виконується в команді.

Результатом цієї командної роботи має бути створення та представлення концепції IT-продукту (за моделлю Lean Canvas) і алгоритму його запуску (за моделлю Genesis).

Для досягнення результату необхідно виконати наступні етапи:

1. **Знайти ідею продукту:** проблема, яку вирішує продукт;
2. **З'ясувати способи розв'язання проблеми:** як продукт буде розв'язувати цю проблему;
3. **Здійснити базове дослідження ринку:**
 - Хто буде цільовою аудиторією?
 - Скільки тих, хто потребує такого продукту?
 - Хто буде користувачами? Як зараз вони розв'язують проблему?
 - Чи є конкуренти?
 - Чи є затребувані аналоги продукту?
 - Цінність продукту, що продукт дає нового, чого немає в інших?
4. **Здійснити перевірку ідеї:** як перевірити, що продукт буде цікавим для аудиторії? Чи є ті, хто вже зараз готовий користуватись продуктом?
5. **Запропонувати спосіб монетизації та бізнес-модель:** як продукт буде приносити гроші? За що будуть платити користувачі?
6. **Визначення цілей продукту:** як вимірювати успіх продукту? Як досягати визначеного успіху?
7. **Скласти план і визначитися із MVP продукту:** які спеціалісти знадобляться для розробки продукту? Яким буде MVP?
8. **Визначити можливості релізу продукту:** як просувати продукт? Як про нього дізнаються потенційні користувачі? За яких умов вони зможуть вперше ним скористатись?
9. Як організувати **фідбек** та безперервне покращення продукту? Яким чином збирати й працювати з відгуками?