



Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация

«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

Пушкинская ул., д. 268, 426008, г. Ижевск. Тел.: (3412) 77-68-24. E-mail: mveu@mveu.ru, www.mveu.ru

ИНН 1831200089. ОГРН 1201800020641

УТВЕРЖДАЮ

Директор

АНПОО «Международный

Восточно-Европейский колледж»

В.В. Новикова

«__»_____ 2025 г.

ПРОГРАММА
профессиональной переподготовки

«Веб-дизайнер. UX/UI-дизайн»

252 ак.ч.

Форма обучения: очно-заочная с применением ДОТ

Срок реализации: 5 месяцев

Ижевск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1	ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ	2
2	КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА	4
3	УЧЕБНЫЙ ПЛАН	4
4	РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА	4
5	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ	5
6	ИТОГОВАЯ АТТЕСТАЦИЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	6



Автономная некоммерческая профессиональная образовательная организация
«МЕЖДУНАРОДНЫЙ ВОСТОЧНО-ЕВРОПЕЙСКИЙ КОЛЛЕДЖ»
Пушкинская ул., д. 268, 426008, г. Ижевск. Тел.: (3412) 77-68-24. E-mail: mveu@mveu.ru, www.mveu.ru
ИНН 1831200089. ОГРН 1201800020641

1. ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ПРОГРАММЫ

1.1 ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Цель реализации программы:

Формирование у слушателей комплексных теоретических знаний и практических навыков, необходимых для эффективной разработки, реализации и анализа стратегий продвижения брендов и продуктов в социальных сетях, с использованием современных инструментов и креативных подходов, а также с учетом актуальных трендов и юридических аспектов.

Задачи программы

1. овладение всеми необходимыми знаниями и навыками для успешной работы в сфере веб-дизайна.
2. создание профессионального дизайна для различных целей.
3. формирование портфолио, демонстрирующего профессиональный уровень.
4. владение современными инструментами и методами работы (Adobe Indesign, Figma, Tilda).
5. ориентирование в актуальных трендах веб-дизайна.

1.2 НОРМАТИВНО-ПРАВОВАЯ БАЗА

Дополнительная общеразвивающая программа сформирована с учетом:

- пункта 9 статьи 2 Федерального закона от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»
- приказа Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 24.03.2025 № 266 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам *(вступает в действие с 1 сентября 2025 г.)*

1.3 Планируемые результаты освоения программы

В результате освоения программы слушатель должен:
знать:

- коммуникация с заказчиком для достижения нужного результата

- визуализировать дизайнерские решения
- применение современных цифровых инструментов, в том числе по работе с векторной графикой, для решения задач
- передача макетов в разработку с составлением спецификаций
- анализ успешности разработанного дизайна и предложение улучшений на основе анализа

уметь:

- прототипировать и визуализировать предварительные решения
- строить композиционное решение в макете под задачу
- подбирать цветовую палитру в макете под задачу
- подбирать шрифтовые сочетания в макете под задачу
- работать с инструментами векторной графики, в частности Figma.

1.4 Требования к уровню подготовки поступающего на обучение, необходимые для освоения программы

К освоению программы профессиональной переподготовки допускаются лица:

- имеющие среднее профессиональное или высшее образование;
- получающие среднее профессиональное или высшее образование.

1.5 Трудоемкость обучения

Программа переподготовки рассчитана на 5 месяцев, общая трудоемкость освоения программы профессиональной переподготовки составляет 252 часа за весь период обучения и включает, все виды теоретической, практической, самостоятельной работы слушателя и время, отводимое на контроль качества освоения программы.

1.6 Форма обучения

Обучение проводится по очно-заочной и заочной форме обучения с применением дистанционных образовательных технологий (ДОТ)

2. КАЛЕНДАРНЫЙ ГРАФИК УЧЕБНОГО ПРОЦЕССА

№ п.п.	Название раздела, темы	Объем нагрузки, ч	Учебные недели																				
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Модуль 1. Введение в профессию: Старт в мире дизайна	20																					
2	Модуль 2. Основы дизайна: Фундамент вашего мастерства	30																					
3	Модуль 3. Композиция. UX-паттерны. Элементы интерфейса	20																					

4	Модуль 4. Figma: Инструмент современного дизайнера	30																		
5	Модуль 5. Брендинг и айдентика: Создаем личный бренд	30																		
6	Модуль 6. Tilda: Создание сайтов без кода	30																		
7	Модуль 7. Многостраничные издания: Искусство верстки	20																		
8	Модуль 8. Дизайн презентаций: Продающий визуал	20																		
9	Модуль 9. Портфолио и поиск заказов: Монетизация навыков	30																		
10	Модуль 10. Нейросети в дизайне	20																		
	ИТОГО:	250																		

3. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов, дисциплин	Всего часов	Из них:		Форма контроля (зачет)
			Аудиторные часы	Самостоятельная работа	
1.	Модуль 1. Введение в профессию: Старт в мире дизайна	25	15	10	Диф. зачет
2.	Модуль 2. Основы дизайна: Фундамент вашего мастерства	25	10	15	Диф. зачет
3.	Модуль 3. Композиция. UX-паттерны. Элементы интерфейса	25	10	15	Диф. зачет
4.	Модуль 4. Figma: Инструмент современного дизайнера	25	10	15	Диф. зачет
5.	Модуль 5. Брендинг и айдентика: Создаем личный бренд	25	10	15	Диф. зачет
6.	Модуль 6. Tilda: Создание сайтов без кода	25	10	15	Диф. зачет
7.	Модуль 7. Многостраничные издания: Искусство верстки	25	10	15	Диф. зачет
8.	Модуль 8. Дизайн презентаций: Продающий визуал	25	10	15	Диф. зачет

9.	Модуль 9. Портфолио и поиск заказов: Монетизация навыков	25	10	15	Диф. зачет
10.	Модуль 10. Нейросети в дизайне	25	10	15	Диф. зачет
11.	Итоговая аттестация:	2	2	0	Итоговый междисциплинарный экзамен
12.	ВСЕГО:	252	107	145	-

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА

№п/п	Наименование разделов и тем	Содержание обучения
1.	Введение в профессию: Старт в мире дизайна	
1.1	Введение в профессию	Кто такой графический дизайнер и зачем нужен этот специалист. Оборудование и программное обеспечение для эффективной работы дизайнера.
2.	Основы дизайна: Фундамент вашего мастерства	
2.1.	Основы дизайна	Изучение фундаментальных аспектов дизайна: композиция, психология цвета, основы типографики, работа с модульными сетками.
2.2.	Законы композиции и способы их применения в дизайне.	Закономерности расположения элементов на плоскости, роль баланса, контраста, симметрии и асимметрии в восприятии дизайна зрителем. Методы структурирования информации и оформления композиций.
2.3.	Психология цвета и принципы типографики.	Воздействие цвета на восприятие и эмоции зрителя, выбор цветовой палитры в зависимости от назначения проекта. Типографика как искусство красивого отображения текста, виды шрифтов, размеры и интервалы, правила сочетания шрифтов.
3.	Композиция. UX-паттерны. Элементы интерфейса	
3.1.	Композиция страницы. Сетки.	Правила организации пространства на странице и важность модульных сеток
3.2.	Элементы интерфейса. UI Kit.	Проектирование и использование UI-kit'ов, знание стандартных паттернов и гайдлайнов
3.3.	Примеры UI-китов. Гайдлайны.	Создание библиотеки повторяемых элементов интерфейса (UI-kit), важность следования стандартным правилам и рекомендациям (гайдлайнам).
3.4.	UX-паттерны.	Понятие UX-паттернов и принципы их применения для удобства пользователя.
4.	Figma: Инструмент современного дизайнера	
4.1	Изучение интерфейса и основных инструментов Figma	Ознакомление с функционалом и возможностями программы Figma: структура окна, панели инструментов, режимы просмотра, горячие клавиши. Детальное рассмотрение понятия фреймов, слоев, групп и масок.
4.2	Прототипирование, компоненты и стиль-гайд	Использование встроенной системы прототипирования для создания интерактивных моделей. Учимся создавать повторно используемые компоненты и оформлять единые стили для всех элементов интерфейса.

4.3	Авто-лейаут и адаптивность	Рассмотрение механизма автоматического размещения элементов («авто-лейаут») и его применение для адаптации макетов под разные разрешения экранов.
5.	Брендинг и айдентика: Создаем личный бренд	
5.1.	Теория брендинга и понятие айдентики	Определение бренда и корпоративного стиля, отличие визуальной айдентики от логотипа. Исследование мировых практик брендостроения.
5.2.	Практика разработки айдентики	Процесс создания полноценной системы визуальной идентификации: от логотипа до фирменных цветов, шрифтов и стилей коммуникаций. Проекты кейсов и портфолио.
6.	Tilda: Создание сайтов без кода	
6.1	Платформа Tilda и её преимущества	Краткое введение в мир конструкторов сайтов. Ознакомление с особенностями платформы Tilda, её преимуществами и недостатками относительно конкурентов.
6.2	Создание сайтов и лендингов на Tilda	От старта проекта до завершения: пошагово создаем сайт, настраиваем блоки, добавляем анимацию, делаем дизайн адаптивным и проводим элементарную SEO-подготовку.
7.	Многостраничные издания: Искусство верстки	
7.1.	Вводный урок.	Знакомство с Adobe InDesign, интерфейс программы. Основные инструменты и панели, навигация по документу. Введение в работу Adobe Indesign, отличия от других программ и назначение программы. Создание документа, размеры, обрез, слег. Мастер-шаблоны.
7.2.	Работа с макетом и страницами.	Компоновка страниц в документе, одиночные страницы и развороты мастер-шаблоны. Автоматический текстовый контейнер на мастер-шаблоне, поля, вылеты, направляющие в макете. Структура колонок и сетки, применение сеток в верстке. Трансформация объектов.
7.3.	Верстка журналов, каталогов и книг	Правила верстки многостраничных изданий: иерархия информации, оптимальное расположение текста и изображений, сетка, модули и дизайн полос.
7.4.	Подготовка макета для печати	Настройки экспорта файла для качественной печати: разрешение, размер, CMYK vs RGB, вывод PDF-файлов и проверка качества макета.
8.	Дизайн презентаций: Продающий визуал	
8.1.	Базовые принципы создания презентаций	Этапы создания убедительной презентации: логика повествования, раскрытие основной мысли, подача материала, правильная структура слайда.
8.2.	Визуализация данных и сторителлинг	Методы представления информации: диаграммы, схемы, таблицы, фотографии и иллюстрации. Практические советы по выразительности подачи и удерживанию интереса аудитории.
9.	Портфолио и поиск заказов: Монетизация навыков	
9.1	Оформление портфолио на Behance	Руководство по оформлению профилей на специализированных площадках (Behance, Dribbble): проектирование обложки, описание работ, публикация и привлечение заказчиков.
9.2	Поиск первых клиентов и монетизация	Способы поиска заказчиков, составление коммерческого предложения, подготовка документов для сотрудничества, установление цены на услуги и ведение переговоров.
10.	Нейросети в дизайне	
10.1	Генеративные модели и нейросети в творчестве	Обзор технологий искусственного интеллекта, применимых в творческом процессе: использование нейросетей для генерации идей и текстов, работа с генератором изображений.
10.2	Практическое внедрение AI-инструментов	Интеграция AI-сервисов в рабочий процесс дизайнера: ускорение генерации концептуальных решений, создание уникальной графики и референсов.

2.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ:

- обладать всеми необходимыми знаниями и навыками для успешной работы в сфере веб-дизайна.
- создавать профессиональные дизайны для различных целей.
- иметь сформированное портфолио, демонстрирующее их профессиональный уровень.
- владеть современными инструментами и методами работы.
- ориентироваться в актуальных трендах веб-дизайна.

5. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

5.1. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

1. Материально-техническая база, соответствует действующим санитарно-техническим нормам и обеспечивающей проведение всех видов аудиторной, практической, дисциплинарной и междисциплинарной подготовки слушателей, предусмотренных учебным планом.

2. Реализуемая программа обеспечена необходимым комплектом программного обеспечения. При проведении лекций в дистанционном формате, используется мультимедийное оборудование: компьютер, веб-камера, микрофон. При проведении занятий в очно-заочном формате занятия проводятся в оборудованной аудитории на 25 человек. Используемое оборудование: компьютерный класс на 20 человек, проектор, экран, доска. Программное обеспечение: лицензионные программы Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, Figma, Tilda.

3. Программа обеспечена учебно-методической документацией и материалами по всем учебным разделам. Для обеспечения слушателей учебно-методической литературой создана электронная библиотека, укомплектованная электронными экземплярами учебно-методической литературы, доступ к библиотеке возможен в любое удобное для слушателя время в течение периода обучения.

При реализации программы профессиональной переподготовки предусматриваются следующие виды внеаудиторной (самостоятельной) работы слушателей:

- Работа с учебно-методическими пособиями (конспектом лекций);
- Работа с рекомендованной литературой;
- Просмотр обучающего видео / прослушивание обучающего аудио;
- Работа в единой информационной системе в информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"
- Подготовка к итоговой аттестации.

5.2. КАДРОВОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

При подборе преподавателей учитывается их теоретическая подготовка и наличие практических знаний в сфере психологического консультирования, чтобы в содержательной части учебной программы нашли отражение наиболее актуальные вопросы эффективного продвижения товаров, работ, услуг в Интернете.

При организации и проведении учебных занятий со слушателями по данной программе преподавателям необходимо:

- Ознакомиться с составом учебной группы;
- Излагая материал по теме, находить разумное сочетание его теоретических и практических аспектов, при этом приоритет следует отдавать практическим вопросам;
- Давать слушателям по окончании учебных занятий методические рекомендации по самостоятельному изучению обсуждаемых проблем, использованию необходимой для этого литературы;
- Активно использовать при подготовке и проведении групповых обсуждений знания и опыт слушателей;
- Использовать инновационные технологии в обучении;
- Готовить информационно-справочный и раздаточный материал по раскрываемой теме, который может быть использован слушателями в практической работе.

6. ИТОГОВАЯ АТЕСТАЦИЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Оценка качества освоения Программы слушателями не предусматривается.

Критерием освоения программы у слушателей является освоение или совершенствование практических навыков в соответствии с учебным планом программы.

По окончании курса слушатели получают Удостоверение о повышении квалификации курса 24 ак.час.

6. ИТОГОВАЯ АТЕСТАЦИЯ И ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА

Оценка качества освоения Программы слушателями включает: промежуточную аттестацию обучающихся и итоговую аттестацию. Промежуточная аттестация – зачет, в виде практической работы по дисциплине.

Итоговая аттестация проводится в заключение освоения программы дополнительного профессионального образования. Целью итоговой аттестации является установление соответствия уровня подготовки слушателей планируемым результатам обучения. К итоговой аттестации допускается слушатель, в полном объеме выполнивший учебный план по осваиваемой программе. Формой итогового контроля является итоговый междисциплинарный экзамен в формате демонстрационного экзамена. Данный экзамен направлен на демонстрацию ключевых навыков и компетенций слушателей по результатам освоения программы.

При успешной сдаче итоговой аттестации, слушатели получают диплом о профессиональной переподготовке 252 ак.часа.

Итоговый междисциплинарный экзамен проходит в формате демонстрационного экзамена. Данный экзамен нацелен на демонстрацию ключевых навыков и компетенций слушателей по результатам освоения программы. Демонстрационный экзамен проходит по экзаменационным билетам.

Экзаменационная работа включает две части:

1. Выполнение практической проектной задачи.
2. Ответы на теоретические вопросы и задания.

Часть I. Практическая задача

Студентам предлагается разработать полнофункциональный дизайн одностраничного сайта или мобильного приложения согласно заданному брифу заказчика. Оцениваются следующие показатели:

Критерий	Максимальный балл
Соответствие технического задания	10 баллов
Пользовательская ориентация (юзабилити)	10 баллов
Гармония и эстетичность дизайна	10 баллов
Адаптация под мобильные устройства	10 баллов
Прототипирование и тестовая реализация	10 баллов
Документация и пояснения	10 баллов

Максимальная оценка первой части: **60 баллов**

Часть II. Теоретические вопросы и задания

1. Какой порядок действий рекомендуется соблюдать при разработке дизайна сайта?
2. Какие факторы влияют на удобство пользования сайтом (юзабилити)?
3. Что такое wireframe и mockup, и чем они отличаются друг от друга?
4. Назовите пять наиболее распространенных ошибок начинающего веб-дизайнера.
5. Какие существуют типы шрифтов и как правильно выбрать шрифт для сайта?
6. В чём заключается основная разница между UX и UI?
7. Почему важна мобильная версия сайта и как проверить её адаптивность?
8. Какие шаги предпринимаются при тестировании пользовательского интерфейса?
9. Какие программы используют дизайнеры для создания прототипов и макетов?
10. В чём заключаются главные отличия плоского (flat design) и скевоморфичного дизайна?
11. Какие проблемы возникают при неправильной обработке белого пространства в дизайне?
12. Какова роль цветовой гармонии в веб-дизайне и какие бывают цветовые схемы?
13. Перечислите шесть основных признаков хорошего пользовательского интерфейса.
14. Какие приемы помогают повысить скорость загрузки сайта?
15. Как связаны между собой бизнес-цели клиента и внешний вид сайта?
16. Почему иконография играет важную роль в дизайне и какие есть виды иконок?
17. Какие преимущества даёт дизайн-система (design system) и как её создать?
18. Зачем необходима кроссбраузерная совместимость и как её обеспечить?
19. Что такое резиновая верстка и как она помогает решить проблему адаптивности?
20. Какие типы grid-систем применяются в веб-дизайне и в чём их специфика?

За каждый правильный ответ студент получает **2 балла**. Максимальная оценка второй части: **40 баллов**.

Суммарная оценка складывается из двух частей экзамена:

Итоговая оценка=(баллы практики)+(баллы теории)Итоговая оценка=(баллы практики)+(баллы теории)

Общая максимальная сумма баллов: **100 баллов**.

Оценочная шкала:

- Отлично: 85–100 баллов
- Хорошо: 70–84 балла
- Удовлетворительно: 55–69 баллов
- Неудовлетворительно: менее 55 баллов