

ПРИКАЗ № Designer/2026

об утверждении дополнительной профессиональной программы

25.02.2026 г., г. Санкт-Петербург

В соответствии с Федеральным законом № 273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 12, 75, 101), Приказом Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам» приказываю:

1. Утвердить дополнительную профессиональную программу – программу профессиональной переподготовки «Профессия: UX/UI-дизайнер» общей трудоемкостью 250 академ. ч.
2. Контроль исполнения приказа оставляю за собой.



/ Зинин Е.Ю.

Общество с ограниченной ответственностью «Тривиум»
ИНН 7806297293, ОГРН 1187847013133



Утверждено
Приказом № Designer/2026 от 25.02.2026 г.
Генеральный директор
Зинин Е.Ю.
«25» февраля 2026 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРОГРАММА
– ПРОГРАММА ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ ПЕРЕПОДГОТОВКИ
«ПРОФЕССИЯ: UX/UI-ДИЗАЙНЕР»**

Срок реализации: 8 месяцев
Количество часов: 250 акад. ч.
Форма обучения: заочная форма
Формат обучения: с применением
исключительно дистанционных технологий
Возраст обучающихся: для лиц старше 18
лет, имеющих или получающих среднее
профессиональное и (или) высшее
образование
Автор: Микрюкова Екатерина
Робертовна

г. Санкт-Петербург
2026

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая дополнительная профессиональная программа – программа профессиональной переподготовки «Профессия: UX/UI-дизайнер» (далее – Программа) разработана в соответствии с:

- Федеральным законом от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Министерства образования и науки РФ от 1 июля 2013 г. № 499 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным профессиональным программам»;
- Постановлением Правительства РФ от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"»;
- ФГОС высшего образования – бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утв. приказом Минобрнауки России от 11 августа 2016 г. № 1004;
- ФГОС высшего образования – магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, утв. приказом Минобрнауки России от от 21 марта 2016 г. № 255;
- Профессиональным стандартом 06.025 «Специалист по дизайну графических пользовательских интерфейсов», утвержден приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 29 сентября 2020 года N 671н.

В данной программе учтены основные идеи формирования универсальных учебных действий учащихся и соблюдена преемственность с программами высшего и/или среднего профессионального образования.

Направленность программы:

Программа имеет художественную и социально-гуманитарную направленность.

Адресат:

Программа рассчитана на обучающихся старше 18 лет, имеющих или получающих среднее профессиональное и (или) высшее образование.

Актуальность реализации:

В условиях высокой конкуренции, когда пользовательские ожидания стремительно растут, качественный дизайн интерфейсов и продуманный пользовательский опыт становятся критическими факторами успеха любого цифрового продукта — от мобильных приложений и веб-сервисов до сложных корпоративных систем.

Программа направлена на подготовку востребованных специалистов, способных комплексно решать задачи проектирования, визуализации и тестирования цифровых продуктов. Особое внимание уделяется формированию прикладных навыков на всех этапах дизайн-процесса: от исследования пользователей и создания прототипов до разработки адаптивного визуального интерфейса и передачи макетов разработчикам. Завершив обучение, выпускники смогут создавать интуитивно понятные, эстетичные и эффективные интерфейсы, решающие конкретные бизнес-задачи и потребности пользователей.

Отличительные особенности программы:

Программа построена на практико-ориентированном подходе и включает выполнение серии реальных проектов (кейсов), в том числе проектов от партнерских компаний. Содержание курса охватывает полный цикл создания цифрового продукта: от исследования пользователей и проектирования пользовательских сценариев до разработки визуального интерфейса и передачи макетов в разработку. Завершение программы позволяет слушателям сформировать конкурентоспособное портфолио, состоящее из нескольких завершённых проектов, что является ключевым требованием работодателей на рынке труда. Обучение проходит в формате, сочетающем теоретические видеолекции с интенсивной практикой. Учебный процесс построен на основе воркшопов, разборов домашних заданий и персональной обратной связи от экспертов-дизайнеров. Дистанционный формат и доступ к образовательной онлайн-платформе позволяют слушателям проходить обучение в удобном темпе и возвращаться к материалам в течение трёх лет. Программа ориентирована на практическое применение полученных знаний, что повышает её ценность для профессионального роста и развития карьеры.

Объем и срок освоения программы: 250 академ. ч. в течение 8 месяцев.

Доступ к материалам Программы обучающимся предоставляется на 3 года. Это позволяет повторять изученный материал в удобное время, восполнять пробелы в знаниях, а также возвращаться к практическим заданиям при решении рабочих задач. Такой формат способствует более глубокому закреплению навыков и поддерживает профессиональное развитие выпускников даже после завершения обучения.

Выдаваемый документ о квалификации:

Обучающиеся успешно прошедшие Программу и сдавшие итоговую аттестацию вправе получить диплом о профессиональной переподготовке установленного ООО «Тривиум» образца.

Цели и задачи программы:

Цель дополнительной профессиональной программы «Профессия: UX/UI-дизайнер» – подготовка специалистов, обладающих знаниями и практическими навыками для проектирования и создания цифровых продуктов (веб-сайтов, мобильных приложений и интерфейсов), ориентированных на пользователя, с учетом бизнес-задач и современных технологических возможностей.

Программа направлена на решение следующих основных задач:

Обучающие:

- Дать слушателям знания по принципам создания дизайна в Figma.
- Научить создавать мобильный дизайн, разрабатывать интерфейсы, проектировать дизайн-системы.
- Освоить концепцию дизайн-мышления, прототипирование, юзабилити-тестирование.
- Сформировать умения анализировать интерфейсы и поведение пользователей.
- Обучить особенностям разработки UX.

Развивающие:

- Развить аналитическое, эмпатическое, визуальное, пространственное и абстрактное мышление.
- Сформировать навыки решения нестандартных дизайнерских задач.
- Развить умение работать с технической документацией и открытыми источниками.

- Содействовать развитию навыков командной разработки.
- Формировать способность быстро адаптироваться к новым инструментам и технологиям.

Воспитательные:

- Воспитать ответственное отношение к качеству создаваемых цифровых продуктов.
- Сформировать культуру командной работы и уважения к коллегам.
- Развить профессиональную этику и дисциплину при работе над проектами.
- Воспитать стремление к саморазвитию и постоянному совершенствованию профессиональных навыков.
- Сформировать готовность принимать решения и нести ответственность за результат.

Планируемые результаты:

Планируемыми результатами обучения по программе является приобретение следующих знаний, умений, навыков, участвующих в качественном изменении компетенций:

Знания:

- Принципы работы в Figma.
- Основные концепции дизайн-системы.
- Основные концепции UI-дизайна.
- Основные принципы дизайна мобильных интерфейсов.
- Концепции дизайн-мышления.
- Прототипирование.
- Юзабилити-тестирование.
- Особенности разработки UX.

Умения:

- Анализ интерфейсов и пользователей.
- Организация командной работы.
- Проектирование дизайн-системы и UI Kit.
- Проведение юзабилити-анализа, A/B-тестирования.
- Отрисовка лендинговой страницы, интернет-магазина, кейса для портфолио.
- Передача проекта и сборка контента.
- Работа в магазине приложений.
- Анализ продукта, создание Wireframe, применение UX/UI-паттернов.
- Генерация идей и выявление пользовательских проблем.
- Анализ целевой аудитории и конкурентов, создание и настройка микровзаимодействий.

Навыки:

- Отрисовка экранов и прототипов.
- Навыки создания мудборда, референсов, стайлгайда, макетов.
- Разработка интерфейса под различные устройства.
- Разработка анимации.
- Разработка экранов для платформ Android и iOS.
- Составление сценария юзабилити-тестирования.
- Создание прототипов.
- Создание персонажа, построение Job Story и User Story.

Перечень профессиональных компетенций, на получение которых направлено обучение:

Обобщенные трудовые функции			Трудовые функции		
код	наименование	уровень квалификации	наименование	код	уровень (подуровень) квалификации
А	Подготовка интерфейсной графики	3	Создание визуального дизайна элементов графического пользовательского интерфейса	A/01.3	3
			Подготовка графических материалов для включения в графический пользовательский интерфейс	A/02.3	3
В	Проектирование и дизайн интерфейса по готовому образцу или концепции интерфейса	5	Создание визуального стиля графического пользовательского интерфейса	B/01.5	5
			Создание стилевых руководств к графическому пользовательскому интерфейсу	B/02.5	5
С	Проектирование взаимодействия пользователя с системой	5	Выявление потребностей пользователя при эксплуатации программных средств в части графических пользовательских интерфейсов	C/01.5	5
			Проектирование стилей взаимодействия пользователя с графическим пользовательским интерфейсом программного продукта	C/03.5	5
			Разработка и тестирование прототипа графического пользовательского интерфейса	C/04.5	5
Е	Юзабилити-тестирование	6	Определение персонажей тестирования и их графических пользовательских интерфейсов	E/03.6	6
			Разработка сценария юзабилити-тестирования	E/05.6	6
			Проведение юзабилити-тестирования	E/06.6	6
			Анализ данных юзабилити-тестирования	E/07.6	6

Таким образом, в результате освоения программы у обучающихся формируются следующие профессиональные компетенции:

- Компетенция в области исследования поведения пользователей и проектирования опыта (UX): анализ потребностей пользователей продукта, формализация задач с применением дизайн-мышления, построение CJM (карта пути пользователя) и карт эмпатии.
- Компетенция в области визуального и интерактивного дизайна (UI): создание интерфейсов и прототипов в профессиональных инструментах с учётом принципов юзабилити, композиции и адаптивности.
- Компетенция в области разработки и управления дизайн-системами: создание UI Kit (набор пользовательского интерфейса) для обеспечения целостности, масштабируемости продукта и эффективной передачи макетов в разработку.
- Компетенция в области валидации и оптимизации дизайн-решений: проведение юзабилити-тестирования, А/В-тестов для проверки гипотез и улучшения пользовательского опыта.
- Компетенция в области комплексного проектирования цифровых продуктов: управление полным циклом дизайна — от концепции и вайрфреймов до финальных макетов лендингов, интернет-магазинов и мобильных приложений.
- Компетенция в области презентации результатов и оформления портфолио: подготовка и защита проектных решений, структурирование работ в профессиональные кейсы.
- Компетенция в области командной работы и взаимодействия в проекте: использование инструментов коллаборации и коммуникации с заказчиками и командой разработки.

Организационно-педагогические условия реализации программы дополнительного профессионального образования:

Язык реализации образовательной программы: обучение проводится на русском языке.

Форма обучения: заочная форма.

Особенности реализации программы: программа реализуется с использованием электронного обучения и исключительно дистанционных образовательных технологий.

Условия набора: на обучение принимаются все желающие лица, оплатившие обучение и заключившие договор об образовании. Обучение проходит в индивидуальном формате без формирования учебных групп. Обучающийся самостоятельно определяет время освоения Программы.

Формы проведения занятий:

- занятия в видео-формате;
- занятия в текстовом формате;
- практическая работа;
- самостоятельная работа;
- индивидуальные вопросы.

Материально-техническое оснащение:

Материальное обеспечение программы

Занятия проводятся на образовательной онлайн-платформе «Productstar». Каждый обучающийся и педагог оснащены доступом к образовательной онлайн-платформе: <https://platform.productstar.ru/login>.

У педагога дополнительного профессионального образования имеется необходимое оборудование средства для реализации программы: ноутбук с подключением к интернету, программное обеспечение.

Методическое обеспечение программы

Программа обеспечена:

- учебно-методическими материалами;
- практическими заданиями и тренажерами;
- теоретическими и практическими видео-занятиями.

Кадровое обеспечение:

К реализации программы в качестве педагогов дополнительного образования допускаются лица:

1) отвечающее одному из требований:

а) имеющее высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования «Образование и педагогические науки»;

б) имеющее высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе, реализуемой ООО «Тривиум», и получение при необходимости дополнительного профессионального образования педагогической направленности;

в) успешно прошедшее промежуточной аттестации не менее чем за два года обучения по образовательным программам высшего образования по специальностям и направлениям подготовки, соответствующей направленности программы дополнительного профессионального образования;

2) не имеющее ограничений на занятие педагогической деятельностью, установленных законодательством Российской Федерации;

3) прошедшее обязательный предварительный (при поступлении на работу) и периодические медицинские осмотры (обследования), а также внеочередные медицинские осмотры (обследования) в порядке, установленном законодательством Российской Федерации.

Реализация Программы также возможна лицами, привлекаемыми на условиях гражданско-правового договора в соответствии с действующим законодательством РФ.

2. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование блока	Количество часов			Формы контроля / аттестация
		Всего	Теория	Практика	
1.	Работа с Figma	45,6	5,8	39,8	Промежуточная аттестация
2.	Дизайн-система	27,2	10,6	16,6	Текущий контроль, промежуточная аттестация
3.	UI-дизайн	56,5	9,3	47,2	Текущий контроль, промежуточная аттестация
4.	Дизайн мобильных интерфейсов	47,8	6,3	41,5	Промежуточная аттестация
5.	Дизайн-мышление	23,1	6,1	17	Текущий контроль, промежуточная аттестация
6.	UX advanced	37,5	7,6	29,9	Текущий контроль, промежуточная аттестация
7.	Дипломный проект	12,3	0,3	12	Итоговая аттестация
	Итого:	250	46	204	

3. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№ п/п	Наименование блока	1 месяц	2 месяц	3 месяц	4 месяц	5 месяц	6 месяц	7 месяц	8 месяц
1.	Работа с Figma	X							
2.	Дизайн-система		X						
3.	UI-дизайн			X	X				
4.	Дизайн мобильных интерфейсов					X			
5.	Дизайн-мышление						X		
6.	UX advanced							X	X
7.	Дипломный проект								X

4. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Блок 1. Работа с Figma

Теория 5,8 академ. ч. Практика 39,8 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Дать понимание базовых принципов и основных настроек интерфейса инструмента Figma.
- Помочь приобрести навыки создания дизайна интерфейсов и отрисовки экранов в Figma.
- Сформировать умения создавать интерактивные прототипы для демонстрации логики работы интерфейса.
- Разобрать методики организации командной работы над дизайн-проектом в Figma.
- Развить навыки анализа и оценки готовых интерфейсов с точки зрения usability и визуального дизайна.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают принципы работы интерфейса Figma и ключевые аспекты современных цифровых интерфейсов.
- Владели основными техниками создания дизайн-макетов и интерактивных прототипов для различных типов экранов.
- Способны организовывать совместную работу над дизайн-проектом, используя встроенные инструменты командного взаимодействия в Figma.
- Умеют анализировать готовые интерфейсы с точки зрения юзабилити, композиции и визуальной логики.
- Применяют на практике базовые принципы дизайн-систем (UI Kit) для обеспечения целостности и масштабируемости продукта.
- Знакомы с профессиональными приёмами презентации дизайн-решений и оформления проектных кейсов.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Знакомство с Figma

Тема 2: Работа с фигурами и инструментами

Тема 3: Создание дизайна интерфейса в Figma

Тема 4: Constraints, Components, Auto layout

Тема 5: Варианты и библиотеки

Тема 6: Прототипирование и анимация

Тема 7: Figma Community и FigmaJam

Тема 8: Совместная работа и передача дизайна

Форма контроля: промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Дизайн мобильного приложения». В рамках проекта слушатели применяют фигуры и инструменты Figma, компоненты и auto layout, создают интерактивные прототипы, строят схемы User Flow для приложения в Figma Jam и готовят проект к совместной работе. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Блок 2. Дизайн-система

Теория 10,6 академ. ч. Практика 16,6 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Ознакомить слушателей с ключевыми принципами, структурой и практической ценностью дизайн-систем в цифровых продуктах.
- Сформировать навыки работы с основными элементами дизайн-системы: цветовой палитрой, типографикой, сетками, композицией, иконками и компонентами.
- Научить проектировать, систематизировать и документировать дизайн-систему (UI Kit) для обеспечения целостности и масштабируемости продукта.
- Развить компетенции по применению созданной дизайн-системы для отрисовки согласованных и функциональных интерфейсов.
- Освоить методики корректной подготовки и передачи дизайн-системы разработчикам для последующей верстки.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают структуру и принципы построения дизайн-систем для digital-продуктов.
- Умеют создавать и применять базовые элементы дизайн-системы: цветовую палитру, типографику, сетки, иконки и компоненты.
- Владеют методикой проектирования, структурирования и документирования дизайн-системы (UI Kit) в Figma.
- Способны разрабатывать согласованные интерфейсные решения на основе созданной дизайн-системы.
- Умеют подготавливать и передавать дизайн-систему в разработку, обеспечивая корректную адаптацию под задачи верстки.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Колористика

Тема 2: Типографика

Тема 3: Композиция и модульные сетки

Тема 4: Иконографика: из чего состоит иконка

Тема 5: Иконографика: рисуем иконки в Figma

Тема 6: Библиотеки компонентов

Тема 7: Дизайн-система

Тема 8: Верстка и дизайн-система

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение домашнего задания, направленного на анализ композиции сайта и навык отрисовки страницы сайта по сетке. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Разработка UI-kit». В рамках проекта слушатели разрабатывают UI-kit проекта по шаблону, вносят изменения в дизайн-систему и создают changelog (журнал изменений в проекте). Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 3. UI-дизайн

Теория 9,3 академ. ч. Практика 47,2 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Освоить принципы проектирования и разработки структуры лендингов и интернет-магазинов.
- Сформировать навыки проведения юзабилити-анализа, A/B-тестирования и создания адаптивных интерфейсов для различных устройств.
- Научить создавать и применять анимацию интерфейса для улучшения пользовательского взаимодействия и визуальной коммуникации.
- Развить компетенции по поиску референсов, созданию мудбордов, стилистических гидов (стайлгайдов) и детализированных макетов.
- Освоить полный цикл отрисовки ключевых экранов лендинга, интернет-магазина и оформления проектного кейса для портфолио.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают ключевые принципы проектирования лендингов и интернет-магазинов с точки зрения пользовательских сценариев и бизнес-метрик.
- Умеют проводить юзабилити-анализ, проектировать и выполнять A/B-тесты, а также разрабатывать адаптивные интерфейсы для десктопных и мобильных устройств.
- Владеют базовыми техниками создания интерфейсной анимации для улучшения взаимодействия с пользователем (микроанимации, переходы).
- Способны систематизировать визуальные исследования через создание мудбордов, подбор референсов, разработку стилистических руководств (стайлгайдов) и детализированных макетов.

- Умеют реализовывать полный цикл дизайна: отрисовывать ключевые экраны лендинга или интернет-магазина и оформлять проект в структурированный кейс для портфолио.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Интерактив

Тема 2: Usability

Тема 3: Адаптивность

Тема 4: Дизайн-концепция веб-сайта. Мудборд, референсы, стайлборд

Тема 5: Дизайн-концепция и макет веб-сайта

Тема 6: Практика: рисуем лендинг

Тема 7: Практика: рисуем интернет-магазин

Тема 8: Создание кейса для портфолио

Тема 9: Передача проекта

Тема 10: UX/UI-дизайнер VS Искусственный интеллект

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение практических домашних заданий, направленных на создание макета маркетплейса для десктопа и планшета для разных устройств и на создание лендинга на основе ТЗ. Содержание и критерии домашних заданий указывается в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация 1: проект «Создание личного сайта». В рамках проекта слушатели создают мудборд и макет сайта. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Промежуточная аттестация 2: «Проект от компании ВкусВилл: Отрисовка интернет-магазина». В рамках проекта слушатели на основе ТЗ отрисовывают страницы интернет-магазина и адаптивы, создают макета кейса и готовят их для передачи разработчикам. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 4. Дизайн мобильных интерфейсов

Теория 6,3 академ. ч. Практика 41,5 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Ознакомить слушателей с основными принципами и гайдлайнами дизайна мобильных интерфейсов для платформ Android и iOS.

- Научить анализировать пользовательский опыт мобильных приложений и создавать интерактивные вайрфреймы для валидации концепций.
- Сформировать навыки применения ключевых UX/UI-паттернов и создания функциональных анимаций в мобильных интерфейсах.
- Освоить полный цикл проектирования: от разработки статичных макетов до создания интерактивных прототипов мобильных приложений.
- Дать практический опыт адаптации дизайн-решений под технические требования Android и iOS, а также оформления работ для публикации в магазинах приложений.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают ключевые принципы и платформенные гайдлайны (Human Interface Guidelines, Material Design) для дизайна мобильных интерфейсов Android и iOS.
- Умеют проводить сравнительный анализ мобильных приложений и создавать интерактивные вайрфреймы для проработки пользовательских сценариев.
- Владеют основными UX/UI-паттернами мобильной навигации, форм и обратной связи, применяя их в проектных решениях.
- Способны проектировать интерфейсную анимацию и создавать функциональные прототипы среднего и высокого уровней детализации.
- Умеют разрабатывать полный набор адаптивных экранов под конкретную платформу (Android/iOS) и подготавливать дизайн-материалы для передачи в разработку и публикации в магазинах приложений.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Типы мобильных приложений

Тема 2: Дизайн мобильного приложения

Тема 3: Mobile шаблоны UX/UI

Тема 4: Мобильная анимация

Тема 5: Создание интерактивных прототипов

Тема 6: Специфика работы с iOS

Тема 7: Специфика работы с Android

Тема 8: Гайдлайны AppStore и Google Play

Тема 9: Проект от компании «Просвещение»: дизайн мобильного приложения

Форма контроля: промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация 1: проект «Дизайн мобильного приложения». В рамках проекта слушатели разрабатывают вайрфреймы для приложения, используют UX/UI-паттерны, создают анимации и простые интерактивные прототипы, экраны приложения для iOS и Android, готовят приложение для публикации в App Store и Google Play. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Промежуточная аттестация 2: «Проект от компании «Просвещение». В рамках проекта слушатели разрабатывают дизайн мобильного приложения по требованиям заказчика. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Блок 5. Дизайн-мышление

Теория 6,1 академ. ч. Практика 17 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Ознакомить слушателей с ключевыми этапами, инструментами и философией дизайн-мышления как подхода к решению пользовательских и бизнес-задач.
- Научить применять методы креативного мышления для генерации идей, а также техники анализа для точного выявления проблем пользователей.
- Сформировать навыки прототипирования и проведения юзабилити-тестирования для проверки гипотез.
- Освоить методику планирования и составления сценариев юзабилити-тестирования для получения качественных и количественных данных.
- Дать практический опыт создания карт эмпатии (Empathy Maps) и использования их в качестве основы для выявления, анализа и последующего решения комплексных UX-проблем.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают принципы и этапы методологии дизайн-мышления (эмпатия, фокусировка, генерация идей, прототипирование, тестирование) и область её применения.
- Умеют применять инструменты креативности (например, мозговой штурм) для генерации идей и использовать методы анализа для точного выявления проблем пользователей.
- Владеют навыками создания прототипов и проведения юзабилити-тестирования с реальными пользователями для валидации концепций.
- Способны разрабатывать структурированные сценарии и чек-листы для проведения юзабилити-тестирования, обеспечивая релевантность собираемых данных.
- Умеют создавать и интерпретировать карты эмпатии для анализа потребностей пользователей, а также формулировать и предлагать решения выявленных UX-проблем.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Основы дизайн-мышления

Тема 2: Эмпатия: карты эмпатии, персонажи, CJM

Тема 3: Постановка UX-задач

Тема 4: Генерация UX-идей

Тема 5: Прототипирование

Тема 6: Юзабилити-тестирование

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение практического домашнего задания, направленного на создание персоны и карты эмпатии. Содержание и критерии домашнего задания указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работа загружается в личный кабинет и проверяется педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту «Создание и тестирование прототипа». В рамках проекта слушатели отрисовывают прототипы средней детализации, формулируют цели и задачи юзабилити-тестирования, гипотезы, составляют задания и вопросы для пользователей. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 6. UX advanced

Теория 7,6 академ. ч. Практика 29,9 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Ознакомить слушателей с проектированием пользовательского опыта (UX), включая контент-стратегию, UX-сторителлинг, принципы HCI, основы визуального дизайна, а также современными методологиями JTBD (Jobs to Be Done), Job Story и User Story.
- Научить проводить анализ целевой аудитории и конкурентной среды (UX-бенчмаркинг) для обоснования дизайн-решений и выявления рыночных возможностей.
- Сформировать навык создания и описания пользовательских персонажей (User Personas) на основе данных исследований.
- Освоить принципы проектирования и инструментарий для создания микровзаимодействий (micro-interactions), усиливающих интерактивность и обратную связь интерфейса.
- Дать практический опыт применения изученных концепций и методологий в процессе создания детализированных, концептуально обоснованных дизайн-макетов.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Знают концепции и методы проектирования пользовательского опыта (UX), включая основы контент-стратегии, UX-сторителлинга, взаимодействия человека и компьютера (HCI), визуального дизайна, а также подходы JTBD (Jobs to Be Done), Job Story, User Story и принципы UX-бенчмаркинга.
- Умеют проводить исследование и анализ целевой аудитории и конкурентной среды, интерпретировать данные для формирования гипотез и проектных требований.

- Владеют методикой создания пользовательских персонажей (User Personas) на основе данных исследований для фокусировки дизайн-решений.
- Способны проектировать, создавать и настраивать микровзаимодействия, направленные на улучшение понятности, отзывчивости и эмоционального восприятия интерфейса.
- Умеют синтезировать полученные знания и данные исследований в процессе создания концептуальных, визуально и функционально проработанных дизайн-макетов.
-

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Контент-стратегия и UX

Тема 2: UX-сторителлинг

Тема 3: HCI: интерактивный дизайн

Тема 4: Визуальный дизайн

Тема 5: JTBD и UX

Тема 6: User Story и UX

Тема 7: UX-бенчмаркинг

Тема 8: Проект от компании «Самолет»: Прототипирование улучшений UX для сделок с недвижимостью

Форма контроля: текущий контроль, промежуточная аттестация

Текущий контроль осуществляется через выполнение практических домашних заданий, направленных на создание контент-стратегии бренда и создание главного экрана приложения в ProtoPie. Содержание и критерии домашних заданий указываются в личном кабинете на образовательной онлайн-платформе. Работы загружаются в личный кабинет и проверяются педагогами.

Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — работа выполнена полностью, все основные критерии соблюдены, решение корректно и соответствует заданию.
- На доработку — работа выполнена частично, содержит ошибки или недочёты; допускается повторная сдача после корректировок.
- Незачёт — задание выполнено с критическими ошибками, не соответствует требованиям или не демонстрирует освоение материала. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

Промежуточная аттестация проводится по итоговому проекту от партнерской компании «Самолет», посвященному прототипированию улучшений UX для сделок с недвижимостью. В рамках проекта слушатели анализируют пользовательские барьеры и улучшают UX/UI для повышения конверсии сайта. Решение загружается в личный кабинет, проверяется педагогами. Оценка выставляется в том же формате: «зачёт», «на доработку», «незачёт».

Блок 7. Дипломный проект

Теория 0,3 академ. ч. Практика 12 академ. ч.

В рамках блока ставятся следующие задачи:

- Научить слушателей применять полный цикл методологий проектирования: от исследования до визуализации и прототипирования для решения комплексной проектной задачи или глубокой доработки существующего проекта.
- Сформировать умение анализировать и дорабатывать собственные или предложенные проекты, усиливая их концепцию, дизайн-решение и обоснование на основе обратной связи педагогов и приобретенных знаний.
- Развить навык структурирования и оформления проектной документации и презентации в виде убедительного кейса для портфолио, соответствующего требованиям рынка труда.
- Освоить практику защиты проектного решения, включая подготовку к ответам на вопросы экспертной комиссии, аргументацию выбранного подхода и демонстрацию ценности проделанной работы.

Планируемые результаты обучения:

По завершении блока слушатели:

- Умеют планировать и реализовывать полный цикл проектирования: от анализа задачи, исследования аудитории и конкурентов (UX-бенчмаркинг) до создания финальных интерактивных прототипов и макетов, адаптированных под требования платформ (Android/iOS, Web).
- Владеют арсеналом методов и инструментов (дизайн-мышление, CJM, прототипирование в Figma, юзабилити-тестирование, создание дизайн-систем и UI Kit) для создания продукта, а также для обоснования, визуализации и презентации проектных решений.
- Способны синтезировать все этапы работы в целостный, логически выстроенный проектный кейс, включающий проблематику, исследования, визуальную концепцию, интерактивный прототип, тестирование, предложения по доработке и выводы.
- Готовы профессионально презентовать и защищать свой проект, ясно аргументируя принятые дизайн-решения, отвечая на вопросы экспертов и демонстрируя соответствие работы поставленным целям и пользовательским потребностям.

Блок состоит из следующих тем:

Тема 1: Диплом

Финальное задание является формой итоговой аттестации и направлено на комплексную проверку освоения всех ключевых тем программы. Для выполнения слушателям предлагается выбрать один из вариантов дипломных проектов:

1. Проект от компании «ВкусВилл»: отрисовка интернет-магазина.
2. Проект от компании «Просвещение»: дизайн мобильного приложения.
3. Проект от компании «Самолет»: прототипирование улучшений UX для сделок с недвижимостью.

Дополнительно допускается защита собственного рабочего проекта по UX/UI-дизайну.

Слушатели выполняют дипломную работу, которая включает:

- Подготовку презентации по шаблону.
- Выполнение и доработку выбранного проекта.

- Разработку артефактов, подтверждающих выполнение проекта.
- Оформление проекта с учётом требований и подготовка презентации для итоговой аттестации.

Оценивается:

- Полнота и качество анализа целевой аудитории, конкурентного окружения, рынка и трендов.
- Демонстрация процесса от идеи до финального решения.
- Использование общепринятых принципов юзабилити.
- Обоснованность выбора инструментов для проектирования и их эффективное использование.
- Качество графического исполнения, гармония цветовой палитры, типографики и общей композиции макетов.
- Единообразие UI-элементов, паттернов взаимодействия и стилей на протяжении всего проекта.
- Эффективная организация информации, обеспечивающая легкое восприятие и понятную визуальную иерархию.
- Легкость и понятность взаимодействия пользователя с продуктом.
- Способность продукта эффективно решать задачи пользователя и достигать поставленных целей.

Решение направляется на проверку через личный кабинет. Оценивание осуществляется по системе:

- Зачёт — все критерии выполнены, приложение работает стабильно, структура проекта оформлена корректно.
- Доработка — задание содержит несущественные ошибки или неточности, возможно повторное представление после исправлений.
- Незачёт — критические нарушения, задание не демонстрирует достаточный уровень освоения программы. После двух попыток доработки педагог вправе выставить итоговую оценку «незачёт».

В случае успешной сдачи итоговой аттестации обучающийся получает диплом о профессиональной переподготовке установленного образца.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Программа обеспечена на образовательной онлайн-платформе:

<https://platform.productstar.ru/login>.

Педагогические технологии:

- технология дифференцированного обучения;
- технология разноуровневого обучения;
- технология развивающего обучения;
- технология проблемного обучения;
- технология дистанционного обучения.

Методы обучения:

- словесный, наглядный практический;
- объяснительно – иллюстративный;
- частично-поисковый, исследовательский проблемный;
- игровой, дискуссионный.

Дидактический материал:

1. «Atomic Design», Brad Frost.
2. «Типографика: шрифт, верстка, дизайн», Джеймс Феличи.
3. «Символьное мышление и визуальные значки. Разработка и создание визуальных символов», Феликс Соквелл и Эмили Поттс.
4. «Идеи, которые меняли графический дизайн», Стивен Хеллер.
5. «Эмоциональный веб-дизайн», Аарон Уолтер.

Оценочные материалы:

Для отслеживания результатов освоения программы среди слушателей проводится текущий контроль, промежуточный контроль и итоговое оценивание.

Текущий контроль

Осуществление текущего контроля проводится после занятий в виде написания практических заданий или тестирований. Тематика и условия выполнения практических заданий расписаны в личном кабинете обучающегося на образовательной онлайн-платформе. Педагог проверяет решение и принимает решение о принятии решения (зачет), о необходимости доработать решение или о незачете. Если промежуточный контроль представлен в виде тестирования, подсчет верных ответов и выставление оценки «зачёт» и «незачёт» происходят в автоматическом режиме.

Примеры тестовых вопросов

1. Figma. Что позволяет сделать инструмент Frame?
 - а) Создать секцию нескольких рабочих областей
 - б) Создать прямоугольную область
 - в) Создать рабочую область дизайна
2. Дизайн-система. В каком диапазоне находятся значения RGB?
 - а) от 0 до 255
 - б) от 0 до 150
 - в) от 0 до 250
3. UI-дизайн. Какой инструмент создания анимации дает самые большие возможности для внедрения на сайт?
 - а) CSS/Javascript
 - б) No-code — tilda, webflow и т.д
 - в) Adobe After Effects
4. Дизайн мобильных интерфейсов. Какой тип мобильного приложения лучше всего подходит для сложных вычислительных задач?
 - а) Веб-приложения
 - б) Гибридные приложения
 - в) Нативные приложения
5. Дизайн-мышление. Какую цель стоит преследовать на этапе создания прототипов идей?
 - а) Поиск способов решения выявленных проблем в интерфейсе

- б) Оценка предлагаемых идей
- в) Воплощение наиболее приоритетных идей в жизнь

Примеры домашних заданий

1. Блок 2. Дизайн-система:

Создайте главную страницу музея русской живописи с произвольным набором блоков (по вашему усмотрению). При этом:

- сетка на странице должна быть из 12 колонок;
- избегайте статичной композиции, добавьте на страницу ритм.

2. Блок 3. UI-дизайн:

Адаптировать предложенный макет маркетплейса для планшета и десктопа с использованием сеток. Однако вы можете сами оформить страницы и наполнить их контентом с товарами и логотипами магазинов, а также поработать с фирменным стилем и цветами.

3. Блок 5: Дизайн-мышление:

- Выберите товар (например, электросамокат или смартфон новой модели).
- Изучите информацию о целевой аудитории и кратко опишите главного героя, дав ему имя, характер и эмоции.
- Разработайте карту эмпатии для этого товара, заполнив все поля по шаблону из урока.
- Для составления можно использовать разные программы (Figma, Google Таблицы и прочее).

Промежуточный контроль

Промежуточный контроль проводится после изучения следующих блоков: 1-6. Тематика и условия выполнения работ в рамках промежуточного контроля расписаны в личном кабинете обучающегося на образовательной онлайн-платформе. Педагог проверяет решение и принимает решение о принятии решения (зачет), о необходимости доработать решение или о незачете. Если текущий контроль представлен в виде тестирования, подсчет верных ответов и выставление оценки «зачёт» и «незачёт» происходят в автоматическом режиме на образовательной онлайн-платформе.

Примеры проектов для промежуточной аттестации

Проект 1. «Проект от компании «Просвещение»: дизайн мобильного приложения» (Блок 4. Дизайн мобильных интерфейсов)

Цель: Применить на практике знания конкурентного анализа в области UX/UI-дизайна, навыки создания интерактивных прототипов и анимаций, разработки вайрфреймов (Wireframes), применения UX/UI-паттернов, формирования User Flow и отрисовки экранов для Android и iOS.

Описание задания:

1. Изучить UX-паттерны в приложениях-конкурентах (ЛитРес, Яндекс.Книги, Khan Academy Kids, Pearson+, Evulpo).
2. Предложить UX/UI-решения, адаптированные под образовательные задачи сегментов.
3. Разработать основные сценарии использования приложения (чтение, заметки, печать, аналитика).

4. Создать Wireframe 5–7 ключевых экранов (каталог книг, страница книги с возможностью покупки, читалка, экран печати по требованию, профиль пользователя).
5. Построить User Flow для сценариев:
 - найти и купить электронный учебник,
 - воспроизвести книгу,
 - работать с текстом (заметки, закладки),
 - заказать печать отдельных страниц или заданий,
 - получить офлайн-доступ.
6. Подготовить интерактивный прототип в Figma.
7. Дополнить дизайн микроанимациями (перелистывание страниц, появление иллюстрации, добавление заметки).

Форма сдачи: ссылка на подготовленный проект в Figma (и на доску в Miro или аналогах, если ее использовали) с готовым дизайном, анализом и необходимыми пояснениями.

Проект 2. «Проект от компании «Самолет»: Прототипирование улучшений UX для сделок с недвижимостью» (Блок 6. UX advanced)

Цель: Развить навыки формирования гипотез о причинах низкой конверсии, работы с CJM, прототипирования и проработки негативных сценариев.

Описание задания:

1. Анализ UX текущих платформ.

- Провести исследование пользовательского опыта (UX) онлайн-покупки: изучить сайты крупных девелоперов и агрегаторов (Самолет, ПИК, Домклик, ЦИАН, Авито и др.).

- Сравнить интерфейсы, удобство поиска, процесс оформления сделки.

2. Разработка CJM с выявленными болевыми точками в Figma/Miro.

- Выявить барьеры для пользователей: сложность заполнения данных, недостаток информации, неудобство интерфейса.

3. Формирование UX/UI гипотез и прототипов.

- Предложить улучшения UX/UI, которые могут повысить конверсию.

4. Презентация результатов с объяснением процесса.

Форма сдачи: ссылка на подготовленную презентацию с выводами и рекомендациями.

Итоговое оценивание

В конце программы обучающиеся сдают итоговую аттестацию. Для успешного прохождения итогового контроля слушатель должен выполнить критерии, указанные в разделе 4.

Результаты текущего контроля, промежуточной аттестации и итогового оценивания отображаются в личном кабинете слушателя на образовательной онлайн-платформе: <https://platform.productstar.ru/login>.

По результатам сдачи текущего контроля, промежуточного контроля и итогового оценивания педагог даёт обратную связь слушателям, отмечает их сильные стороны и обращает внимание на зоны для развития. При необходимости педагог может повторить пройденные темы со слушателями, если установлен факт плохого закрепления и усвоения темы у слушателей.